Stefan Feld
City Collection
2

AMSTERDAM

Ein Spiel für 1–4 Spieler ab 14 Jahren.

Spielbeschreibung

Kommt mit nach Amsterdam!

Ihr seid einflussreiche Amsterdamer Kaufleute, die im ausgehenden 19. Jahrhundert Handel treiben. In der Stadt lasst ihr verschiedene Waren herstellen, die ihr dann in passende Lagerhäuser im Hafen bringt. Durch diesen einträglichen Warenhandel sowie durch planvolles Ausbreiten in der Stadt und das überlegte Besetzen von wichtigen Ämtern und Positionen mehrt ihr euer Ansehen und Prestige.

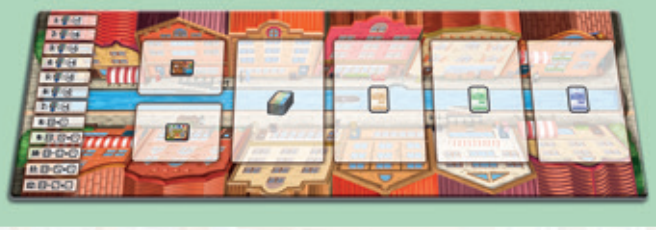
In jeder Runde wählt ihr eine neue Karte und zwei der sechs Würfel, die euch die spielentscheidenden Ressourcen einbringen. Danach nutzt ihr eure vorrätigen Ressourcen, um Karten zu aktivieren, einen Häuserblock in Besitz zu nehmen oder euren Lastkahn zu bewegen und mit diesem Waren in eines der Lagerhäuser im Hafen zu bringen. Wer hierbei die beste Taktik und die weiteste Voraussicht an den Tag legt, wird sein Prestige mehr erhöhen als die anderen Kaufleute und so dem Spielsieg immer näherkommen. Es gewinnt, wer am Spielende das meiste Prestige vorweisen kann.

Spielmaterial

Basisspiel:

- **1 Spielplan**

- **1 Rundentableau mit Kartenablage**



- **1 Rundenmarker**

- **36 Warenplättchen** *(in der Deluxe-Version* aus Acryl)*

Je 4x **Bier** **Tulpenzwiebel** **Käse** **Möbel** **Genever**

Fliesen *Spitze* *Kaffee* *Kristallglas*

- **16 Marktplättchen**

8x A *8x B* *Rückseite*

- **40 Münzen**

30x 1 Gulden

10x 3 Gulden

- **25 Strafmarker**

- **1 Stadtwappen**

- **240 Ressourcen-Klötzchen**

In Schwarz, Braun, Violett, Rosa, Orange und Grau:

Je Farbe: *30x Wert 1 (klein)* *10x Wert 5 (groß)*

Im Folgenden immer als „Ressourcen“ bezeichnet.

- **1 Ressourcen-Tableau**

- **6 Würfel**

In Schwarz, Braun, Violett, Rosa, Orange und Grau

- **132 Spielkarten**

54 Handwerker (grün) *54 Gebäude (blau)* *24 Quartier-Pläne (beige)*

Rückseite:

Hinweis: Um die einzelnen Ressourcen-Farben besser erkennen zu können, gibt es für jede Farbe ein Symbol. Diese Symbole sind auf dem Spielplan, dem Ressourcen-Tableau, den Karten und diversen Plättchen zu finden.

Braun *Grau* *Violett* *Orange* *Rosa* *Schwarz*

- 6 Quartier-Plättchen

- 12 Dockarbeiter – *Je 2x in Hellblau, Rotbraun, Weiß, Goldgelb, Hellrosa und Hellgrün*

Material der Classic-Version

*Material der Deluxe-Version**

- 1 Stoffbeutel

- 10 „x5"-Multiplikatoren

- 1 Glossar mit Erläuterungen von Karten und Plättchen

- 40 Aktionsmarker
  Sie werden für das Nutzen von Karten benötigt.

(in der Deluxe-Version aus Acryl)*

Persönliches Spielmaterial

jeweils in den Farben Rot, Gelb, Blau und Grün:

- 1 Tableau

- 2 Übersichtskarten

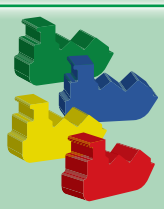
- 1 Rondell
  bestehend aus einer Basis und einer Drehscheibe: Die Drehscheibe wird in die Basis gelegt. Durch den erhöhten Rand kann die Drehscheibe gut gedreht werden.

- 15 Besitzwappen

- 1 „100/200"-Punkte-Plättchen

- 1 Amstel-Scheibe
  zum Anzeigen der Spielreihenfolge auf der Amstel

- 1 Lastkahn



- 1 Ruderboot

Material der Classic-Version

*Material der Deluxe-Version**

In diesem Kapitel wird sowohl das Material der DELUXE-Version gezeigt als auch das der CLASSIC-Version. Im weiteren Verlauf der Anleitung wird in den Abbildungen ausschließlich das Material der DELUXE-Version verwendet. Das DELUXE-Material kann auch gesondert erworben werden. Weitere Informationen dazu auf den Seiten 18-19.*

Erweiterung 1: Sonder-Figuren S.14

- 1 Vorarbeiter
- 1 Amtmann

Classic

*Deluxe**

Erweiterung 2: Geheime Aufträge S.15

- 42 Aufträge

Erweiterung 3: Der Schwarzmarkthändler S.15

- 1 Stefan-Feld-Figur

Erweiterung 4: Weitere Marktplättchen S.16

- 8 Marktplättchen

4x CA

4x CB

Spielvorbereitung

1) Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Er zeigt die Stadt Amsterdam und ihren Hafen:

- Die Stadt ist unterteilt in 6 **Stadtviertel**, im Folgenden als **Quartiere** bezeichnet. Jedes Quartier hat eine eigene Farbe, erkennbar an den Hausdächern und den Ressourcen-Symbolen, und besteht wiederum aus **6 Häuserblocks**.
- Im Hafenbereich befinden sich **9 große Lagerhäuser** und **4 kleine Speicher** mit ihren **Anker-Plätzen** (erkennbar an den Anker-Symbolen), sowie 6 **Belade-Kais** für das Beladen von Waren und zum Aufnehmen von Dockarbeitern. Alle sind durch hellblaue Wasserstraßen verbunden, auf denen eure Lastkähne fahren.
- Die **Amstel** verläuft mit 19 Feldern (das letzte große Feld gilt als 1 Feld) und 4 Brücken durch die Stadt.
- Rechts unten auf dem Plan befindet sich das **Magazin** für die beförderten Dockarbeiter.
- Links unten auf dem Plan gibt es einen **Schwarzmarkt** mit 9 Warenfeldern.
- Am Spielplanrand verläuft die **Punkteleiste** mit Feldern von 0–100.

2) Nehmt den Stoffbeutel zur Hand und legt alle **Warenplättchen** (im Folgenden nur noch als „Waren“ bezeichnet) hinein. Zieht anschließend die Waren einzeln wieder heraus und verteilt sie zufällig auf die 36 Häuserblocks. Achtet darauf, dass die Ressourcen-symbole auf dem Spielplan sichtbar bleiben.

3) Verteilt die **12 Dockarbeiter** auf die Belade-Kais. Dazu legt ihr alle Dock-arbeiter in den Stoffbeutel. Zieht dann immer **2** Dockarbeiter aus dem Beutel und stellt sie paarweise auf die 6 Belade-Kais.

Wichtig: Achtet darauf, dass immer **2 farblich unterschiedliche Dockarbeiter** auf einem Belade-Kai stehen und kein Dockarbeiter bereits zu Spielbeginn auf dem Kai „seiner Farbe“ steht.

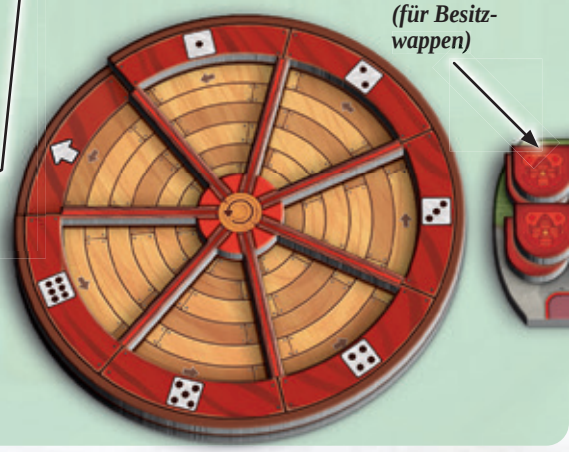
4) Legt die **6 Quartier-Plättchen** in den Stoffbeutel. Anschließend zieht ihr eine bestimmte Anzahl Plättchen (**Mitspielende -1, also z.B. 2 Plättchen im Spiel zu dritt**) wieder heraus, deckt sie auf und legt sie neben dem Spielplan ab.
Legt dann ein vorher nicht gezogenes Quartier-Plättchen mit der Rückseite nach oben daneben, um auch während des Spiels zu erkennen, wie viele Prestigepunkte ihr bei der Schlusswertung pro Quartier erhalten könnt, wenn ihr in dem jeweiligen Quartier die Mehrheit an Besitzmarkern habt. Die restlichen Plättchen werden in diesem Spiel nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Eure persönlichen Spielmaterialien

14) Wählt eine Spielfarbe (Rot, Grün, Gelb oder Blau) und nehmt euch das folgende Material:

- **1 „100/200“-Punkte-Plättchen,** das ihr neben die Punkteleiste legt.
- **1 Tableau** und **2 Übersichtskarten**, die ihr vor euch ablegt.
- **1 zweiteiliges Rondell**, das ihr neben euer Tableau legt. Die Basis zeigt am Rand 6 Würfelabbildungen von „1“ bis „6“ sowie einen Ausgangs-Pfeil. Die Drehscheibe besitzt 7 Fächer. In diese werden im Laufe des Spiels die Ressourcen abgelegt bzw. daraus entnommen.

  Hinweis: Ihr dürft während des Spiels jederzeit die auf eurer Drehscheibe liegenden kleinen (Wert "1") und großen (Wert "5") Ressourcen mit Ressourcen aus dem Vorrat wechseln.
- **1 Ruderboot**, das auf das Feld „0/100“der Punkteleiste gestellt wird.
- **1 Lastkahn**, der auf den farblich passenden Pier des großen Startfelds im Hafen gestellt wird.
- **15 Besitzwappen**, die ihr auf dem Wohnhaus eures Tableaus bereitlegt.



5) Legt das **Rundentableau** neben den Spielplan.

6) Mischt die **Spielkarten** getrennt nach ihren unterschiedlich farbigen Rückseiten und legt sie jeweils als Zugstapel auf das gleichfarbige Ablagefeld des Rundentableaus.

7) Mischt die 16 **Marktplättchen** getrennt nach „A“ und „B“ und legt danach **je zwei** „A“ und „B“ Plättchen unbesehen zurück in die Spielschachtel. Bildet einen verdeckten Stapel, indem ihr zuerst die 6 Plättchen mit „B“ und obenauf die 6 Plättchen mit „A“ auf das entsprechende Feld des Tableaus legt. Das oberste Marktplättchen wird aufgedeckt und unterhalb des Stapels auf das zweite Ablagefeld gelegt. So wird in den Runden 1–6 mit Marktplättchen "A" und in den Runden 7–12 mit Marktplättchen "B" gespielt.

8) Legt den **Rundenmarker** auf das erste Feld der Rundenskala, so dass er in seinem Fenster die jeweiligen Auswirkungen der aktuellen Runde anzeigt. Er wird Runde für Runde jeweils 1 Feld nach unten geschoben und dient so als Rundenzähler. Über die jeweiligen Auswirkungen siehe auf Seite 12 „Weitere Regelhinweise“.

Hinweis: Wer ein kürzeres **Einstiegsspiel bzw. Spiel** spielen möchte, kann 10 statt 12 Runden spielen. Dann wird der Rundenmarker auf das Feld „3“ gelegt. Es werden dann nur jeweils **5** Marktplättchen „A“ und „B“ benötigt.

9) Legt das **Ressourcentableau** ebenfalls neben den Spielplan.

10) Sortiert die **Ressourcen** nach den Farben und legt sie als Vorrat auf die gleichfarbigen Häuser des Ressourcentableaus.

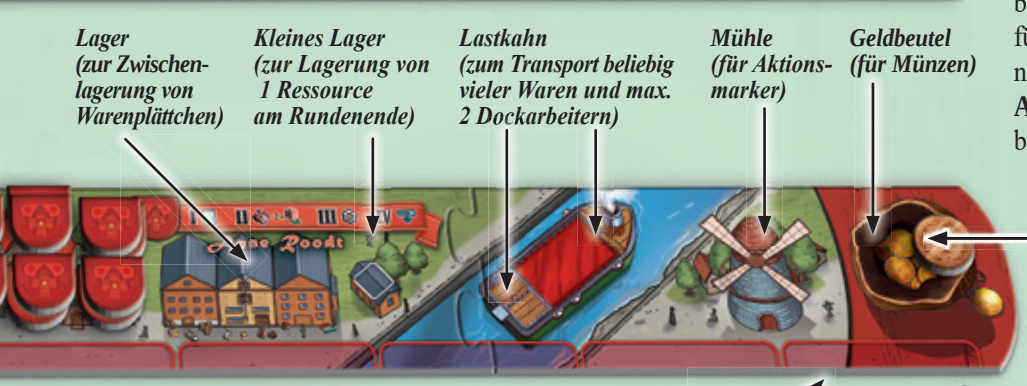
11) Legt die 6 **Würfel** auf dem unteren Bereich des Ressourcentableaus ab.

12) Legt die nach Werten sortierten **Gulden**, die **Aktionsmarker** und die **Strafmarker** als Vorrat auf die entsprechenden Felder des Ressourcentableaus ab.

13) Die sechs "x5"-Multiplikatoren bleiben in der Schachtel. Sie kommen erst bei Bedarf ins Spiel (siehe auch Seite 12).

- **1 Amstel-Scheibe**, die ihr auf das dunkelblaue Start-Feld der Amstel legt. Die Scheiben werden auf dem Start-Feld gestapelt. Die Reihenfolge des Stapels wird mit Hilfe des Stoffbeutels zu Spielbeginn ausgelost.

Hinweis: Die Position der Amstel-Scheiben bestimmt für das gesamte Spiel (so auch schon für die beiden folgenden Aktionen auf der nächsten Seite) über die Spielreihenfolge. Diese **Amstel-Reihenfolge** gilt von vorne nach hinten bzw. in einem Stapel von oben nach unten.

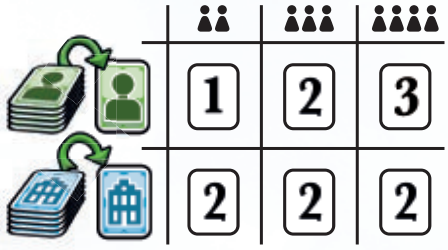


- **1 Gulden** als Startkapital, den ihr auf den Geldbeutel eures Tableaus legt. Das Geld muss immer für alle gut sichtbar ausliegen.

- Wer zu Spielbeginn bzw. während des Spiels auf der Amstel vorne ist, erhält das **Stadtwappen**.

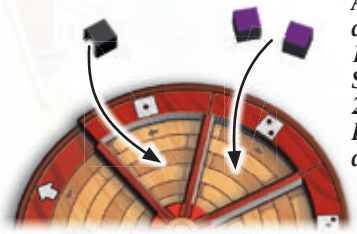
Unterhalb des Tableaus ist Platz für maximal 5 noch nicht aktivierte Spielkarten. Wenn ihr eine Karte aktiviert, verschiebt ihr sie von ihrem bisherigen Platz nach oben über euer Tableau. Dort ist Platz für beliebig viele aktivierte Karten.

Nun müssen noch zwei Aktionen durchgeführt werden, bevor ihr das Spiel mit der 1. Spielrunde beginnen könnt:



15) Je nach Zahl der Mitspielenden werden von den Stapeln der Handwerker und der Gebäude entsprechend der nebenstehenden Tabelle einige Karten aufgedeckt und offen neben das Rundentableau gelegt.
In Reihenfolge der auf dem Start-Feld gestapelten Amstel-Scheiben **von unten nach oben** nehmt ihr euch 1 der ausliegenden Karten und legt sie unterhalb des eigenen Tableaus an eine beliebige der 5 Ablageflächen. Die nicht gewählte Karte kommt offen auf das Ablagefeld des Rundentableaus.

16) Nun nehmt ihr euch in der Amstel-Reihenfolge **von oben nach unten** zuerst **1 beliebige Ressource** aus dem Vorrat und legt sie in das Fach eures Rondells, das die ⚀ zeigt. Anschließend nehmt ihr euch **2 weitere gleiche andersfarbige Ressourcen** und legt beide in das Fach, das die ⚁ zeigt.



Beispiel: Anne nimmt sich aus dem Vorrat 1 Ressource in Schwarz und 2 Ressourcen in Lila und legt sie in die entsprechenden Fächer ihres Rondells.

Spielablauf

Das Spiel läuft über 12 Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen, die in der folgenden Reihenfolge ablaufen:

Phase I: ■ **Karten aufdecken und auswählen**

Phase II: ■ **Würfeln und Ressourcen nehmen**

Phase III: ■ **Aktionen durchführen**

Phase IV: ■ **Rundenabschluss**

Hinweis: Bestimmte durch euch im Laufe des Spiels aktivierte Karten verändern die hier beschriebenen Spielregeln.
In einem solchen Fall gelten immer die Regeln auf den Karten.

Aufbau und Erklärung der Karten

Die Spielkarten sind unterteilt in **54 Handwerker (grün)**, **54 Gebäude (blau)** und **24 Quartier-Pläne (beige)**.

Handwerker *Gebäude* *Quartier-Plan*

Aktivierungskosten

In der Mitte jeder Karte ist eine unterschiedliche Anzahl von farblich unterschiedlichen Ressourcen abgebildet. Dies sind die Kosten, um diese Karte zu aktivieren. Nach ihrer Aktivierung legt ihr die Karte oberhalb eures Tableaus ab.

Die Ressourcen haben unterschiedliche Farben. Jede Ressourcen-Farbe hat zudem ihr eigenes Symbol. Diese Symbole sind auch auf weiteren Spielmaterialien abgebildet.

Braun *Grau* *Violett* *Orange* *Rosa* *Schwarz*

Nutzungszeitpunkt

Es gibt unterschiedliche Zeitpunkte, zu denen eine bereits aktivierte Karte **genutzt** werden kann. Dies wird dargestellt durch folgende Symbole (zu finden rechts neben den Ressourcen), die im Glossar im Detail erklärt werden:

Einmal pro Runde in Phase I/II/III: **I / II / III**

Dauerhaft: ∞

Bei der Schlusswertung:

Fähigkeit und Kartennummer

Jede aktivierte Karte bringt euch eine besondere Fähigkeit bzw. einen Vorteil oder auch Prestigepunkte. Diese Fähigkeiten und Vorteile sind in Form von Symbolen in der unteren Hälfte der Karten abgebildet. Jede Karte hat eine Nummer. Anhand dieser kann sie im Glossar schnell gefunden werden. Dort wird die Bedeutung einer jeden Fähigkeit erklärt.

Phase I: Karten aufdecken und auswählen

	2	3	4	5
	2	2		2
	1	1 (1, 3, ...)	2 (2, 4, ...)	2
	1	2 (1, 3, ...)	1 (2, 4, ...)	2

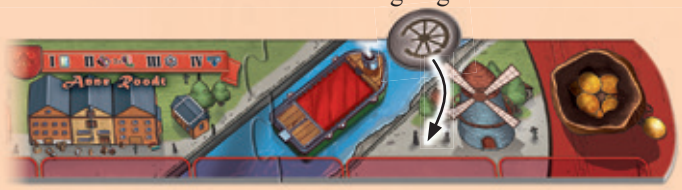
Zuerst wird abhängig von der Zahl der Mitspielenden vom Rundentableau eine bestimmte Anzahl Karten aufgedeckt und offen ausgelegt.

- 2 : 2 Quartier-Pläne + 1 Gebäude + 1 Handwerker
- 3 (Runde 1, 3, 5, 7, 9, 11): 2 Quartier-Pläne + 1 Gebäude + 2 Handwerker
  3 (Runde 2, 4, 6, 8, 10, 12): 2 Quartier-Pläne + 2 Gebäude + 1 Handwerker
- 4 : 2 Quartier-Pläne + 2 Gebäude + 2 Handwerker

In der Amstel-Reihenfolge **wählt** ihr nun **1 der ausliegenden Karten** aus und legt sie offen **unter** euer Tableau. Diese Karte ist **noch nicht aktiv**, sie kann (und sollte) im Laufe des Spiels aktiviert werden. Nachdem alle je 1 Karte genommen haben, werden die beiden nicht gewählten Karten auf den Ablagestapel gelegt.

Hinweis: Besitzt ihr aktive Karten mit dem Nutzungszeitpunkt **I**, könnt ihr sie in dieser Phase einmal nutzen.

Achtung: Wenn ihr im Laufe des Spiels eine weitere Karte **unterhalb** des Tableaus ablegen müsst, obwohl alle 5 Ablageflächen bereits mit Karten belegt sind, müsst ihr **1** der jetzt 6 Karten eurer Wahl auf den Ablagestapel legen. Zur Strafe erhaltet ihr **1 Strafmarker** aus dem Vorrat. Legt den Strafmarker links der Windmühle auf euer Tableau. Dort bleibt er bis zur Schlusswertung liegen.



Beispiel:
Anne nimmt sich einen Handwerker und legt ihn unter ihr Tableau. Sie hat nun noch 3 Plätze für weitere Karten frei.

Hinweis: Der Ablagestapel darf jederzeit von euch durchgesehen werden.

2× Phase II: Würfeln und Ressourcen nehmen

Wer in der Amstel-Reihenfolge vorne ist, **würfelt gleichzeitig alle 6 Würfel**. Zur besseren Übersicht werden die Würfel anschließend auf den gleichfarbigen Würfelfeldern des Ressourcentableaus abgelegt.

Gemäß der Amstel-Reihenfolge entscheidet ihr euch für die Ressourcen von je **2 beliebigen Würfeln**. Nehmt dazu die der jeweiligen **Augenzahl** und der **Würfelfarbe** entsprechenden **Ressourcen** aus dem Vorrat und legt sie in die Fächer mit der entsprechenden Augenzahl auf euren Rondellen ab.

Hinweis: Dieser Vorgang kann simultan stattfinden. Ihr nehmt euch gleichzeitig die Ressourcen entsprechend der von euch ausgesuchten beiden Würfel. Sollte es aber in der Spielrunde Mitspielende geben, die sehen möchten, was die anderen nehmen, gilt die normale Amstel-Reihenfolge.

Achtung: In den Runden 8–12 müssen wegen des nahenden Spielendes Würfel mit hohen Augenzahlen vor der Auswahl der Ressourcen auf ⚀ gedreht werden.
Siehe hierzu: Seite 12 „Phase II Würfeln“.

Beispiel:
Anne entscheidet sich für die ⚂ in Orange und die ⚄ in Braun und nimmt sich 2 orange Ressourcen und 5 braune Ressourcen. Die beiden orange Ressourcen legt sie in das Fach ⚂ und die 5 braunen Ressourcen in das Fach ⚄ ihres Rondells.

Nachdem ihr euch die Ressourcen genommen habt, **dreht** ihr die Drehscheibe eures Rondells **um ein Fach gegen den Uhrzeigersinn** weiter. Dadurch rücken auch alle eure Ressourcen um 1 Fach weiter. Ressourcen, die sich nun im Fach mit dem Ausgangs-Pfeil befinden (= die Ressourcen des vorigen Fachs ⊡), schiebt ihr aus dem Fach vor das Rondell. Falls ihr eine Ressource auf eurem Tableau liegen habt, legt diese dazu. Diese Ressourcen stehen euch nun als „Ressourcenvorrat" zur Verfügung. Damit könnt ihr in der folgenden Phase III verschiedene Aktionen ausführen. Alle Ressourcen, die in anderen Fächern liegen, können in dieser Spielrunde nicht verwendet werden.

Achtung: Sollte sich nach dem Drehen in eurem Fach mit dem Ausgangs-Pfeil **keine** Ressource befinden, müsst ihr **1 Strafmarker** aus dem Vorrat nehmen und links der Windmühle auf eurem Tableau ablegen. Wenn ihr dann in Phase III an die Reihe kommt, könnt ihr trotzdem bereits aktivierte Karten nutzen und dadurch möglicherweise Ressourcen für euren Ressourcenvorrat erhalten und gleich wieder verbrauchen. Ebenso ist die Aktion „Erwerb von Prestige" möglich, da diese keine Ressourcen verbraucht.

Beispiel:
Anne dreht ihr Rondell um 1 Fach gegen den Uhrzeigersinn weiter. Dadurch steht ihr die schwarze Ressource als Ressourcenvorrat zur Verfügung.

Hinweis: Besitzt ihr aktive Karten mit dem Nutzungszeitpunkt **II**, könnt ihr sie in dieser Phase einmal nutzen.

Phase III: Aktionen durchführen

In dieser Phase verbraucht ihr euren Ressourcenvorrat. Achtet darauf, möglichst den gesamten Ressourcenvorrat zu nutzen. Solltet ihr für die auf den folgenden Seiten beschriebenen Aktionen nicht genügend Ressourcen besitzen, passt ihr. Bei Rundenabschluss (Phase IV) dürft ihr nur **1 Ressource** auf eurem Tableau zwischenlagern und in die nächste Runde mitnehmen. Den Rest eures nicht verbrauchten Ressourcenvorrats müsst ihr zurück auf das Ressourcentableau legen.

Hinweis: Zur Zwischenlagerung legt ihr die Ressource auf das kleine Lager eures Tableaus. Diese Ressource gehört zu eurem Ressourcenvorrat in der nächsten Runde.

In Amstel-Reihenfolge führt ihr die folgenden Aktionen in beliebiger Kombination und Reihenfolge aus:

Karten aktivieren
(Ressourcen-Farben sind zu beachten)

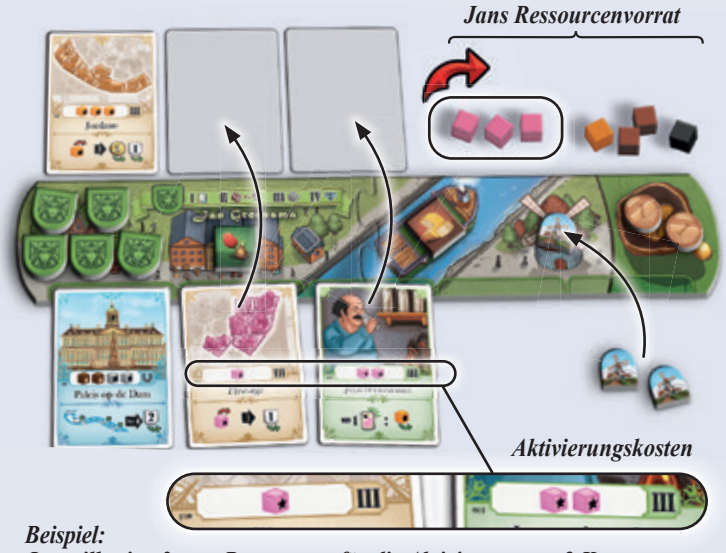
Karten unterhalb eures Tableaus sind inaktiv und müssen erst aktiviert werden, damit ihr sie auch nutzen könnt.

Aktivieren heißt: Ihr gebt die mittig auf der Karte angegebene Kombination von Ressourcen aus eurem Ressourcenvorrat zurück auf das Ressourcentableau. Danach legt ihr die Karte von unterhalb des Tableaus nach oben. Ab jetzt ist sie für den Rest des Spiels aktiv und darf genutzt werden – auch schon im selben Zug.

Nehmt euch nach der Aktivierung einer Karte mit „Einmal-pro-Runde-Nutzung" (I/II/III) einen Aktionsmarker aus dem Vorrat und legt ihn auf die Windmühle eures Tableaus. So habt ihr einen Überblick darüber, wie viele dieser Karten ihr in eurem Zug noch nutzen dürft.

Ihr dürft in einem Zug mehrere Karten aktivieren. Zwischen dem Aktivieren von Karten können beliebige andere Aktionen ausgeführt werden.

Hinweis: Oberhalb des Tableaus dürfen beliebig viele Karten liegen.



Beispiel:
Jan will seine 3 rosa Ressourcen für die Aktivierung von 2 Karten einsetzen. Dazu verschiebt er seinen Handwerker sowie seinen Quartier-Plan nach oben über sein Tableau. Anschließend legt er die Ressourcen zurück auf das Ressourcentableau, nimmt sich 2 Aktionsmarker aus dem Vorrat und legt sie auf sein Tableau.

Hinweis: Auf Seite 6 ist aufgeführt, wie die Spielkarten aufgebaut sind und welche grundsätzlichen Regeln für deren Anwendung bestehen.

Aktivierte Karten nutzen
(Aktionsmarker einsetzen)

Ihr könnt in eurem Zug eine oder mehrere bereits aktivierte Karten mit dem Nutzungszeitpunkt „III“ und „∞“ in beliebiger Reihenfolge nutzen. Zwischendurch könnt ihr jederzeit andere Aktionen durchführen. **Eine Karte mit „III“ darf nur einmal pro Runde genutzt werden** und muss nach ihrer Nutzung mit einem Aktionsmarker von eurer Windmühle belegt werden. Eine Karte mit „∞“ wird nicht mit einem Aktionsmarker belegt.

Hinweis: Es gibt einige Karten mit den Nutzungszeitpunkten „I“ bzw. „II“. Diese können nur in der entsprechenden Phase genutzt werden und müssen nach der Nutzung ebenfalls mit einem Aktionsmarker belegt werden.

Beispiel:
Jan nutzt die Karte "Jeneverbrander", da er einen aktiven rosa Quartier-Plan besitzt.
Er erhält 1 Ressource in Orange und legt einen Aktionsmarker von seiner Mühle auf die genutzte Karte.

Einen Häuserblock in Besitz nehmen
(Ressourcen-Farben sind zu beachten)

Ihr könnt einmal pro Zug einen Häuserblock in Besitz nehmen. Wer dies durchführt, muss die auf diesem Häuserblock abgebildete Anzahl und Farbe an Ressourcen aus dem eigenen Ressourcenvorrat zurück auf das Ressourcentableau legen. Anschließend wird die dort liegende Ware gegen ein eigenes Besitzwappen ausgetauscht.

Die Ware von dem gerade in Besitz genommenen Häuserblock wird gut erkennbar für alle auf das Zwischenlager des eigenen Tableaus gelegt. Dies bedeutet, diese Ware befindet sich zwar im eigenen Besitz, aber noch nicht an Bord eures Lastkahns. In eurem Zwischenlager ist Platz für beliebig viele Waren.

Häuserblocks, auf denen ein Besitzwappen liegt, können im weiteren Spielverlauf von niemand anderem mehr in Besitz genommen werden. Ein Häuserblock muss nicht an einen früher erworbenen Häuserblock angrenzen. Es ist aber meist vorteilhaft, ein größeres zusammenhängendes Gebiet zu bilden.

Hinweis: Das größte zusammenhängende eigene Gebiet in der Stadt (erkennbar an den Besitzwappen) bringt in der Schlusswertung noch Prestigepunkte ein. Mehrere Häuserblocks sind zusammenhängend, wenn sie durch Brücken miteinander verbunden sind.

Beispiel:
Mareike will einen rosa Häuserblock in Besitz nehmen. Er kostet 2 rosa Ressourcen. Diese legt sie aus ihrem Ressourcenvorrat zurück auf das Ressourcentableau. Die Ware (Möbel) legt sie auf ihr Tableau ins Zwischenlager. Dafür legt sie eines ihrer Besitzwappen auf den Häuserblock.

Eine Ware in den Lastkahn laden

In eurem Zug könnt ihr eine oder mehrere Waren, die im Zwischenlager eures Tableaus liegen, auf das Lastkahn-Feld verschieben. Damit ist die Ware an Bord eures Lastkahns.

Achtung: Voraussetzung für diese Aktion ist aber, dass sich der eigene Lastkahn im Hafen auf einem der 7 Felder befindet, auf denen das Kran-Symbol abgebildet ist.

Ist eine Ware an Bord eures Lastkahns, könnt ihr den Anker-Platz (erkennbar durch den abgebildeten Anker) des entsprechenden Lagerhauses oder eines beliebigen noch freien Speichers anfahren und die Ware dort ablegen. Bei den Lagerhäusern ist auf einem runden Feld die passende Ware bzw. bei den Speichern ein „?“ abgebildet. Mit eurem Lastkahn könnt ihr eine beliebige Anzahl Waren transportieren.

Beispiel:
Anne hat 2 Waren in ihrem Zwischenlager. Da ihr Lastkahn an einem Belade-Kai steht, kann sie die beiden Waren auf ihrem Tableau auf den Lastkahn legen.

Den Lastkahn bewegen
(beliebige Ressourcen-Farben)

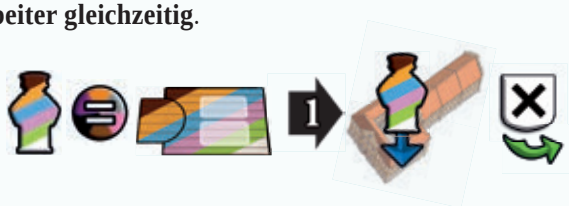
Die Lastkähne stehen zu Beginn auf dem **Startfeld.** Ihr könnt in eurem Zug den Lastkahn beliebig oft und weit auch mit Richtungswechseln über die Wasserfelder, die Anker-Plätze der Lagerhäuser und Speicher oder die Belade-Kais fahren. Auch das Startfeld gilt im Laufe des Spiels als ein Belade-Kai (erkennbar an dem Kran-Symbol).

Jede Bewegung über 1 dieser Felder im Hafen kostet euch **1 beliebige Ressource** aus eurem Ressourcenvorrat.
Die Ressourcen kommen zurück auf das Ressourcentableau.
Auf jedem Feld dürfen mehrere Schiffe stehen.

Beispiel:
Anne bewegt ihren Lastkahn über das Lagerhaus (Tulpenzwiebeln) und das Wasserfeld zu dem Belade-Kai.
Dafür gibt sie 3 beliebige Ressourcen ab.

Steht der Lastkahn auf einem **Belade-Kai** und es befinden sich dort 1 oder 2 Dockarbeiter, könnt ihr **1 Dockarbeiter** nehmen und befördern. Dafür stellt ihr diesen Dockarbeiter auf das Lastkahn-Feld eures Tableaus und erhaltet sofort **1 Gulden**. Auf dem Lastkahn ist Platz für **maximal 2 Dockarbeiter gleichzeitig**.

Beispiel:
Anne nimmt den rosa Dockarbeiter und stellt ihn auf ein freies Feld ihres Lastkahns. Danach nimmt sie sich 1 Gulden und legt ihn in ihre Geldbörse.



Habt ihr einen Dockarbeiter zum gleichfarbigen Belade-Kai gebracht, erhaltet ihr dafür Prestigepunkte. Ihr stellt den Dockarbeiter aber nicht auf dem Kai, sondern auf dem obersten noch freien Feld des Magazins auf dem Spielplan ab.
Auf den ersten 3 Feldern darf nur je 1 Dockarbeiter stehen.
Auf dem darunterliegenden großen Feld ist Platz für alle weiteren Dockarbeiter. Für jeden dort abgestellten Dockarbeiter erhaltet ihr **sofort** die aufgedruckten Punkte.

Beispiel:
Im Laufe des Spiels ist Anne mit ihrem Lastkahn am rosa Belade-Kai angekommen.

Sie ist die Zweite, die einen Dockarbeiter ins Magazin stellen kann. Daher stellt sie den rosa Dockarbeiter auf dem zweitobersten Feld ab und erhält 7 Prestigepunkte.

Für jede Warenart gibt es im Hafen von Amsterdam spezielle **Lagerhäuser**. Sie sind mit der entsprechenden Ware gekennzeichnet. Steht euer Lastkahn auf dem Anker-Platz eines Lagerhauses, für das ihr eine oder mehrere Waren geladen habt, könnt ihr sie nun abliefern. Beginnt auf dem Dachfeld mit den meisten Punkten. Ihr könnt max. 3 Waren der entsprechenden Art in einem Lagerhaus abliefern, da in einem Lagerhaus nur Platz für 3 Waren ist.

Hinweis: Das Abliefern selbst kostet keine zusätzlichen Ressourcen.

Beispiel:
Anne erreicht das Lagerhaus für Bier. Sie legt die entsprechende Ware von ihrem Lastkahn auf das Dach des Lagerhauses und erhält 4 Prestigepunkte.

Es gibt zudem **4 kleine Speicher,** in die ihr jede beliebige Ware abliefern könnt. Diese sind mit einem „?“ gekennzeichnet. Dort ist aber nur Platz für 1 Ware. Für die abgelieferte Ware erhaltet ihr sofort die auf dem Dach aufgedruckten Punkte.

Für das Abliefern von Waren in den Runden 1–7 erhaltet ihr darüber hinaus einen Bonus für die „Schnelle Lieferung“: Siehe Seite 12.

Der Schwarzmarkt –
eine Alternative zum Zwischenlager auf eurem Tableau

Ihr müsst eine Ware, die ihr von einem Häuserblock genommen habt, nicht grundsätzlich in das Zwischenlager eures Tableaus legen. Stattdessen könnt ihr die Ware sofort nach Erhalt (und nur dann) auf dem entsprechenden Feld im **Schwarzmarkt** verkaufen - wenn es noch frei ist. Dafür nehmt ihr euch **entweder** 1 beliebige Ressource **oder** 2 Gulden vom Ressourcentableau auf euer Tableau.

Jede der 9 unterschiedlichen Waren kann nur einmal auf dem Schwarzmarkt verkauft werden. Ist das entsprechende Feld schon mit einer Ware belegt, kann diese Ware dort nicht mehr verkauft werden.

Beispiel:
Mareike hat einen Häuserblock in Besitz genommen. Sie verkauft die dabei erhaltene Ware sofort auf dem Schwarzmarkt. Sie entscheidet sich, dafür 2 Gulden zu nehmen.

Auf der Amstel vorrücken
(beliebige Ressourcen-Farben)

Ihr könnt **einmal pro Zug** eure Amstel-Scheibe beliebig viele Felder auf dem Kanal vorrücken. Für das **erste Feld** müsst ihr **1 beliebige Ressource** aus eurem Ressourcenvorrat abgeben.

Möchtet ihr in eurem Zug mehrere Felder vorrücken, müsst ihr für **jedes weitere Feld** über das erste Feld hinaus je **2 beliebige Ressourcen** aus eurem Ressourcenvorrat abgeben (siehe auch untenstehende Tabelle). Landet ihr mit eurer Amstel-Scheibe auf einem Feld, das bereits besetzt ist, so legt ihr eure Scheibe obendrauf.

	1	3	5	7	[+2]
	1	2	3	4	[+1]

Hinweis: Wer auf der Amstel über eine Brücke hinwegzieht, erhält sofort die auf der Brücke aufgedruckten Prestigepunkte.

Beispiel:
Jan gibt 3 Ressourcen aus, um 2 Schritte auf der Amstel vorzurücken.

Dabei zieht er über eine Brücke hinweg und erhält sofort 4 Prestigepunkte.

Das Zielfeld:

Wer zuerst mit seiner Amstel-Scheibe das Zielfeld des Kanals (Hafenmündung) erreicht, legt die Scheibe auf das Feld mit der „1“. Die Nachfolgenden legen die Scheiben auf die „2“ usw. Dadurch ist auch im weiteren Spielverlauf die Amstel-Reihenfolge immer festgelegt.
Wer das Zielfeld erreicht, erhält sofort 10 Punkte.

Prestige auf dem Markt erwerben
(Gulden)

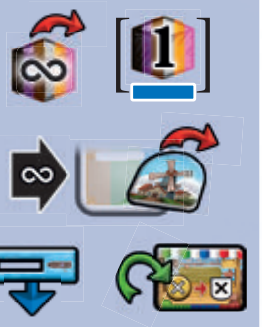
Ihr könnt **einmal pro Zug** das offenliegende Marktplättchen auf dem Rundentableau erfüllen. Wer die geforderten **Gulden** in den Vorrat abgibt, erhält dafür sofort die auf dem Marktplättchen aufgedruckten Prestigepunkte sowie weitere Vorteile.

Hinweis: Das Erfüllen ist nur einmalig möglich und kann nicht durch das mehrmaligen Abgeben der geforderten Anzahl von Gulden "vervielfacht" werden.

Eine genaue Erklärung aller Marktplättchen findet ihr im Glossar.

Beispiel:
Mareike gibt 1 Gulden aus, um das aktuelle Marktplättchen zu nutzen. Sie erhält 1 Prestigepunkt, für den sie einen Schritt auf der Prestigepunktleiste vorgeht, und rückt 2 Felder auf der Amstel vor.

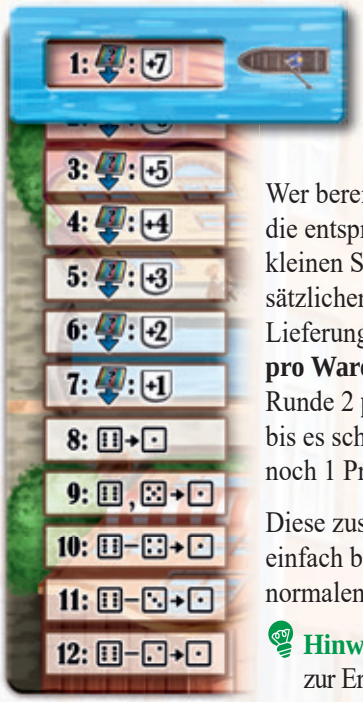
■ Phase IV: Rundenabschluss



- Habt ihr zu diesem Zeitpunkt noch Ressourcen in eurem Ressourcenvorrat, müsst ihr **alle bis auf 1 Ressource** wirkungslos **zurück** in den Vorrat auf das Ressourcentableau **legen**. Die ausgewählte Ressource dürft ihr auf das kleine Lager eures Tableaus legen und in der nächsten Runde wieder eurem Ressourcenvorrat hinzufügen.
- Legt die **Aktionsmarker** von euren genutzten Karten (I, II, III) zurück auf die Windmühle eures Tableaus.
- Schiebt den **Rundenanzeiger** auf dem Rundentableau auf das nächste Feld.
- Deckt ein neues **Marktplättchen** auf und legt es auf das offene Marktplättchen der letzten Runde.

Hinweis: In der letzten Spielrunde wird die Phase IV nicht mehr durchgeführt.

Weitere Regelhinweise



Die Runden 1 bis 7 – „Schnelle Lieferung“:

Wer bereits Waren in den Runden 1-7 an die entsprechenden Lagerhäuser oder die kleinen Speicher liefert, wird mit zusätzlichen Prestigepunkten für „schnelle Lieferungen“ belohnt. In Runde 1 gibt es **pro Ware** 7 Prestigepunkte zusätzlich, in Runde 2 **pro Ware** 6 Prestigepunkte usw., bis es schließlich in Runde 7 **pro Ware** noch 1 Prestigepunkt zusätzlich gibt.

Diese zusätzlichen Prestigepunkte werden einfach bei Lieferung einer Ware zu den normalen Prestigepunkten hinzugezählt.

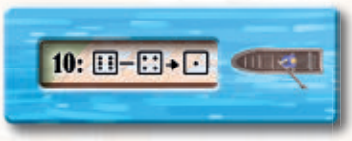
Hinweis: Zur besseren Übersicht und zur Erinnerung sind diese Extra-Prestigepunkte auch auf dem Rundentableau abgedruckt.

Beispiel:
Es ist die 4. Runde. Jan erreicht das Lagerhaus für Käse. Er kann dort eine Ware ablegen und erhält dafür 6 Punkte. Für die „schnelle Lieferung“ erhält er 4 Punkte zusätzlich, also insgesamt 10 Prestigepunkte.

Phase II „Würfeln“

Ab Runde 8 können immer weniger höhere Augenzahlen genutzt werden, denn die entsprechenden Ressourcen würden auf dem Rondell nicht mehr bis zum Ausgangsfach und damit in den Ressourcenvorrat vorrücken. Deswegen wird nach dem Würfeln in der Runde 8 jede gewürfelte ⚅ direkt nach dem Würfeln auf die ⚀ gedreht; in der Runde 9 jede ⚅ und jede ⚄, usw., sodass in der Runde 12 alle Würfel automatisch auf die ⚀ gedreht werden.

Hinweis: Zur besseren Übersicht sind die Augenzahlen, die in den entsprechenden Runden auf die ⚀ zu drehen sind, auf dem Rundentableau abgebildet.



Beispiel:
Es ist die 10. Spielrunde. Es wurden zweimal ⚅ und je eine ⚄ und ⚅ gewürfelt. Diese 4 Würfel werden auf die Augenzahl ⚀ gedreht.

Limitierungen

Die meisten Spielbestandteile wie Ressourcen, Besitzwappen oder Gulden sind nicht limitiert. Für den (seltenen) Fall, dass davon etwas nicht ausreicht, nutzt bitte die „×5-Multiplikatoren“ oder ersetzt das fehlende Material durch geeignete andere Hilfsmittel.

Spielende

Das Spiel ist nach der 12. Runde beendet, in der die Phase IV nicht mehr durchgeführt wird. Wer jetzt noch Karten unterhalb des eigenen Tableaus hat, erhält für **jede** dieser Karten je 1 Strafmarker.

Dann wird abgerechnet:

1) Strafmarker:

Ihr müsst für den ersten Strafmarker in eurem Besitz 3 Prestigepunkte, für den zweiten Strafmarker 5 Prestigepunkte und ab dem dritten Strafmarker je weitere 7 Prestigepunkte abziehen. Ihr setzt euer Ruderboot auf der Punkteleiste um die entsprechende Anzahl Felder zurück.

Beispiel:
Mareike hat 4 Strafmarker gesammelt. Dafür geht sie 22 Felder auf der Punkteleiste zurück.

2) Schlusswertungs-Karten:

Alle Karten, auf denen das Symbol „Lorbeerkranz“ abgebildet ist, werden entsprechend ihrer Bedingung abgerechnet und ihr erhaltet die entsprechenden Prestigepunkte.

Beispiel:
Mareike hat bei der Schlusswertung 5 aktive Karten, 3 davon sind Schlusswertungs-Karten, für die sie folgende Prestigepunkte erhält:
007: Je unterschiedlichem aktiven Handwerker je 2 Punkte (6 insgesamt).
011: Je Dockarbeiter im Magazin 1 Punkt (7 insgesamt).
086: Je aktiver Schlusswertungs-Karte 2 Punkte (6 insgesamt).

3) Stadtwertung:

Für euer größtes zusammenhängendes Gebiet eigener benachbarter Besitzmarker in der Stadt (unabhängig von Quartier-Grenzen) erhaltet ihr pro daran beteiligtem Besitzwappen drei Prestigepunkte.

Beispiel:
Mareikes (gelb) größtes zusammenhängendes Gebiet umfasst 6 Besitzmarker. Sie erhält dafür 18 Prestigepunkte.

4) Quartierwertung:

Jedes Quartier-Plättchen, das offen neben dem Spielplan ausliegt, wird getrennt gewertet. Wer die meisten Besitzmarker in einem solchen Quartier hat, erhält Prestigepunkte entsprechend der nebenstehenden Tabelle.

	1	2	3
2	5	–	–
3	5	2	–
4	8	5	2

Bei einem Gleichstand werden die Punkte der entsprechenden Plätze zusammengezählt und geteilt (ggf. abgerundet).

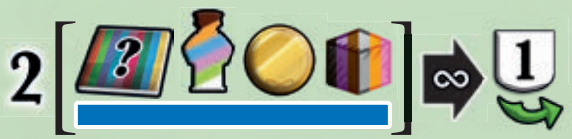
Beispiel:

Plantage (rosa):
Hier herrscht ein Gleichstand zwischen Anne (rot) und Jan (grün). Die Punkte für den ersten und zweiten Platz werden darum addiert (5+2), durch 2 geteilt und abgerundet. Die beiden erhalten somit jeweils 3 Prestigepunkte.

Jordaan (orange):
Mit 3 Besitzmarkern hat Jan (grün) hier die Nase vorn und erhält 5 Prestigepunkte. Anne (rot) liegt mit 2 Markern auf dem zweiten Platz und erhält 2 Prestigepunkte.

5) Restliche Waren / Dockarbeiter / Gulden / Ressourcen:

Für je 2 dieser auf eurem Tableau übriggebliebenen Materialien bekommt ihr noch 1 Prestigepunkt.



Beispiel: Für 4 übriggebliebene Ressourcen, 2 Waren, 1 Dockarbeiter und 5 Gulden (insgesamt 12 Materialien) erhält Mareike 6 Prestigepunkte.

Sieger ist, wer nun auf der Prestigepunktleiste am weitesten vorne steht.
Bei einem Gleichstand auf dem ersten Platz gewinnt, wer von ihnen auf der Amstel weiter vorne liegt.

Tipp: Sobald ihr ***Amsterdam*** einige Male gespielt habt, könnt ihr mit einem oder gleich mit mehreren der folgenden Erweiterungen spielen.

Erweiterung 1: Sonder-Figuren

In dieser Erweiterung kommen zwei neutrale Figuren ins Spiel, die euch Vorteile bringen.
Im Folgenden werden die Änderungen zum normalen Spielablauf beschrieben.

Spielmaterial:

- **1 Vorarbeiter**
- **1 Amtmann**

Amtmann

Vorarbeiter

Spielvorbereitung:

Wer zu Spielbeginn in der Amstel-Reihenfolge am weitesten hinten steht, stellt den **Vorarbeiter** auf einen beliebigen **kleinen Speicher.**

Wer zu Spielbeginn in der Amstel-Reihenfolge auf dem zweitletzten Platz steht, stellt den **Amtmann** auf einen beliebigen **Häuserblock mit den Kosten von 2 Ressourcen.**

Spielablauf Vorarbeiter:

Vorteil:
Jede in ein Lagerhaus oder einen Speicher gelieferte Ware, bei dem der Vorarbeiter steht, bringt euch **2 Prestigepunkte** zusätzlich**.**

Bewegung:
Wer mindestens 1 Ware in ein Lagerhaus oder Speicher mit dem darauf stehenden Vorarbeiter geliefert hat, bewegt ihn am Ende des Zuges vom aktuellen Lagerhaus oder Speicher über die Wasserfelder direkt zum nächstgelegenen Anker-Platz eines noch nicht komplett gefüllten Lagerhauses oder Speichers. Da in ein Lagerhaus 3 Waren geliefert werden können, kann der Vorarbeiter dasselbe Lagerhaus im Verlauf des Spiels mehrmals betreten. Sind alle Speicher und Lagerhäuser komplett mit Waren belegt, geht der Vorarbeiter aus dem Spiel.

Beispiel:
Jan beliefert den kleinen Speicher, neben dem der Vorarbeiter gerade steht, mit Tulpenzwiebeln. Dafür erhält er neben den 5 Prestigepunkten des Speichers 2 zusätzliche Punkte für den Vorarbeiter. Dann bewegt er den Vorarbeiter auf eines der benachbarten Lagerhäuser: Zwei Felder entfernt ist das Lagerhaus für Spitze, auf das Jan den Vorarbeiter stellt.

Spielablauf Amtmann:

Vorteil:
Nehmt ihr einen Häuserblock in Besitz, auf dem der Amtmann steht, müsst ihr **1 Ressource weniger** in der geforderten Farbe abgeben.

Bewegung:
Wer einen Häuserblock mit dem darauf stehenden Amtmann in Besitz genommen hat, bewegt ihn am Ende des Zuges auf einen mit einer Brücke verbundenen und noch nicht in Besitz genommenen beliebigen benachbarten Häuserblock.
Sollten alle benachbarten Häuserblocks von Besitzmarkern belegt sein, geht der Amtmann noch über eine weitere beliebige Brücke weiter. Sind alle Häuserblocks mit Besitzwappen belegt, geht der Amtmann aus dem Spiel.

Beispiel:
Anne nimmt den Häuserblock, auf dem der Amtmann steht, in Besitz. Dadurch muss sie nur eine graue Ressource in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Dann bewegt sie den Amtmann entlang einer der verbindenden Brücken auf den benachbarten Häuserblock rechts mit der Ware "Genever".

Erweiterung 2: Geheime Aufträge

In dieser Erweiterung bekommt ihr zu Spielbeginn geheime Aufträge, die ihr im Laufe des Spiels erfüllen könnt.
Dafür gibt es bei der Schlusswertung Prestigepunkte.

Spielmaterial:

- **42 Aufträge**

Spielvorbereitung:

Ihr erhaltet geheim jeweils **3 Aufträge** zugelost, die ihr verdeckt neben eurem Tableau ablegt.

Hinweis: Wer gerne mit vielen solcher geheimen Aufträge spielt, darf das Spiel auch mit jeweils 5 solcher Aufträge beginnen. Wenn eine Spielerunde gerne mit mehr Informationen spielt, darf sie auch mit 1 bis 2 offenen Aufträgen spielen.

Spielablauf:

Im Laufe des Spiels solltet ihr die auf den Karten stehenden Aufträge beachten und erfüllen.

Spielende:

Für jeden erfüllten Auftrag erhaltet ihr **bei der Schlusswertung** die darauf stehenden Prestigepunkte.

Die einzelnen Aufträge werden im Glossar erläutert.

Beispiel:
Wie auf dem Auftrag gefordert, wurden 3 Waren (Bier) in das passende Lagerhaus geliefert – dabei ist völlig unerheblich, WER diese Waren geliefert hat!

In einem 2-Personen-Spiel wäre dieser Auftrag bei Spielende 7 Punkte wert, zu dritt 6 und zu viert 5 Punkte.

Erweiterung 3: Der Schwarzmarkthändler

Mit dieser Erweiterung bekommt ihr auf dem Schwarzmarkt den doppelten Ertrag.

Spielmaterial:

- **1 Schwarzmarkthändler (Stefan Feld)**

Spielvorbereitung:

Wer zu Spielbeginn in der Amstel-Reihenfolge am weitesten vorne ist, stellt den Schwarzmarkthändler auf ein **beliebiges Warenfeld des Schwarzmarktes**.

Spielablauf:

Vorteil:
Verkauft ihr 1 Ware auf dem Schwarzmarktfeld, auf dem der Schwarzmarkthändler steht, erhaltet ihr **sowohl 1 beliebige Ressource als auch 2 Gulden.**

Bewegung:
Wer eine Ware auf dem Schwarzmarktfeld mit dem Schwarzmarkthändler verkauft hat, versetzt ihn am Ende des Zuges auf ein benachbartes Feld (auch diagonal). Sollten alle diese Nachbarfelder belegt sein, geht der Schwarzmarkthändler noch 1 Feld weiter. Sind alle 9 Schwarzmarktfelder belegt, geht er aus dem Spiel.

Beispiel:
Mareike verkauft eine Ware (Kaffee) auf dem Schwarzmarkt. Da der Schwarzmarkthändler gerade auf diesem Feld steht, erhält sie 2 Gulden und 1 Ressource ihrer Wahl aus dem allgemeinen Vorrat. Im Anschluss bewegt sie den Schwarzmarkthändler auf das diagonal benachbarte Feld mit dem Kristallglas.

Erweiterung 4: Weitere Marktplättchen

In dieser Erweiterung kommen weitere spezielle Marktplättchen ins Spiel, die euch Vorteile bringen.

Spielmaterial:

- **8 Marktplättchen** der Kategorie C (mit „C_A“ und „C_B“ gekennzeichnet)

Spielvorbereitung:

Die neuen Markplättchen können auf zweierlei Art ins Spiel kommen.

- Ihr könnt alle Marktplättchen „B“ aus dem Spiel nehmen und durch die „C-Plättchen“ ersetzen.
- Wir empfehlen: Wählt **eines** der Marktplättchen „C_A 1 – 4“ zufällig aus und legt es unbesehen in die Schachtel zurück. Danach werden die übrigen drei „C_A-Plättchen “ mit den vorher schon ausgelosten **drei** Marktplättchen „A“ gemischt. Genauso geht ihr dann mit den Marktplättchen „C_B 1 – 4“ und den Marktplättchen „B“ vor. Bildet 1 Stapel, in dem die **sechs** Plättchen „A“ bzw. „C_A“ oben liegen.
- Bei einer verkürzten Spieldauer von nur 10 Runden werden von „C_A“ und von „C_B“ je **zwei** Plättchen unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Die Marktplättchen „C_A“ und „C_B“ werden im Glossar erläutert.

Amsterdam Soloregel

Im Solospiel spielst du gegen einen auTOMatischen Gegner (im Folgenden TOM genannt), der durch die Würfel gesteuert wird. Gespielt wird ohne die Erweiterungen.

Spielaufbau:

Baue das Spiel wie gewohnt für zwei Spieler mit folgenden Ausnahmen auf:

- Von jeder Farbe wird nur 1 Dockarbeiter in den Beutel gegeben und auf jeden Belade-Kai wird nur 1 zufälliger und farbig nicht passender Dockarbeiter gestellt.
- TOM erhält NICHT das gesamte Material, das du erhältst: Stelle für ihn lediglich ein **Ruderboot** in einer Farbe deiner Wahl auf Feld 0 der Punkteleiste. Er erhält desweiteren eine **Amstel-Scheibe** in derselben Farbe. Die Amstel-Reihenfolge wird dann wie gewohnt mit dem Stoffbeutel ausgelost. Lege außerdem die **Besitzwappen** in TOMs Farbe bereit.TOM erhält keinen Gulden als Startkapital.

Spielablauf:

In jeder Runde werden die gewohnten vier Phasen gespielt.

Phase 1: Karten auswählen

Führt TOM auf der Amstel, dann entfernt er nach dem Auslegen der Karten für zwei Spieler sofort die Karte mit den niedrigsten Ressourcenkosten aus der Auslage (entsprechend der Anzahl der benötigten Klötzchen). Stehen mehrere Karten zur Auswahl und es ist ein Quartier-Plan darunter, wird diese Karte entfernt.
Bei zwei Quartier-Plänen entscheidest du. Sollte die Auswahl zwischen einem Handwerker und einem Gebäude bestehen, entferne das Gebäude. Erst danach darfst du deine Karte für diese Runde wählen.
Führst du selbst auf der Amstel, wird keine Karte entfernt und du hast du die Auswahl aus allen 4 Karten. Die danach übriggebliebenen 2 bzw. 3 Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

Wichtig: Danach handelst du für TOM **Phase II und III unmittelbar nacheinander** ab. Erst im Anschluss daran drehst du in den Runden 8–12 ggfs. die Würfel mit hohen Würfelwerten auf die [•], bevor du selbst Phase II und III wie gewohnt ausführst.

Hinweis:
In den folgenden Beispielen haben wir für TOM als Spielerfarbe TOMaten-Rot ausgewählt.

Beispiel:
TOM führt auf der Amstel. Darum entfernt er eine Karte aus der Auslage. Da es zwei mit den selben niedrigsten Kosten von 2 Ressourcen gibt, entfernt er den Quartier-Plan „Haarlemmerbuurt“.

Phase II: Würfeln und Ressourcen nehmen

Du würfelst wie gewohnt mit allen 6 Würfeln. Für jede gewürfelte ⚀ geht TOM 1 Feld auf der Amstelleiste vor. Dabei erhält TOM für das Überqueren von Brücken die entsprechenden Punkte.

Wird beim Würfeln eine Zahl dreimal oder mehr gewürfelt, stellt TOM einen Dockarbeiter ins Magazin. Er erhält die entsprechenden Prestigepunkte und 1 Gulden. Die gewürfelte Zahl entscheidet darüber, welcher Dockarbeiter vom entsprechenden Belade-Kai ins Magazin gestellt wird:

⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
Hellblau	*Weiß*	*Goldgelb*	*Rotbraun*	*Hellrosa*	*Hellgrün*

Wird dieselbe Zahl im weiteren Spielverlauf noch einmal mindestens dreifach gewürfelt oder steht der entsprechende Dockarbeiter schon auf dem Lastkahn des Spielers bzw. im Magazin, passiert nichts.

Phase III: Aktionen durchführen

TOM nimmt für jede gewürfelte ⚅ einen Häuserblock in Besitz: Dabei gibt die Farbe des Würfels das entsprechende Quartier an. Er nimmt den freien Häuserblock mit den niedrigsten Kosten in diesem Quartier in Besitz. Gibt es davon mehrere, dann bevorzugt er einen Häuserblock, der direkt benachbart zu einem seiner bereits platzierten Besitzwappen ist. Gibt es auch hier mehr als eine Option, nimmt er den weiter links liegenden Häuserblock in Besitz.

Nimm die Ware vom Häuserblock und platziere eines von TOMs Besitzwappen darauf. Die Ware verkauft TOM für 2 Gulden auf dem Schwarzmarkt. Lege das Geld neben seinen noch ungenutzten Besitzwappen bereit. Ist das entsprechende Feld auf dem Schwarzmarkt schon belegt, liefert er die Ware sofort für die maximal mögliche Punktzahl in das der Warensorte entsprechende Lagerhaus im Hafen. Ggf. erhält er auch den Bonus für die „Schnelle Lieferung“. Setze sein Ruderboot um die entsprechende Anzahl an Prestigepunkten auf der Punkteleiste vor.

Prüfe anschließend, ob TOM das aktuelle Marktplättchen bezahlen kann. Wenn ja, gibt er die geforderten Gulden ab und erhält dafür Prestigepunkte und darf evtl. auf der Amstel vorziehen. Andere Vorteile erhält er nicht. Falls er das Marktplättchen nicht bezahlen kann, erhält er stattdessen einen Gulden aus dem Vorrat.

Danach drehe in den Runden 8–12 ggf. Würfel auf die ⚀ und führe dann wie gewohnt selbst Phase II und III aus.

Phase IV: Rundenabschluss

Keine Änderungen zum Mehr-Personen-Spiel.

Spielende:

Da TOM keine Karten und Strafmarker erhalten kann, bekommt er auch keine Minuspunkte für **Strafmarker** und keine Punkte für **Schlusswertungs-Karten.** Er erhält aber bei der **Stadtwertung** Punkte für sein größtes zusammenhängendes Gebiet. Auch bei der **Quartierwertung** kann er Prestigepunkte erhalten. Zuletzt erhält er noch je **1 Prestigepunkt für je 2 seiner restlichen Gulden**.

Du erhältst deine Prestigepunkte wie im Mehr-Personen-Spiel beschrieben. Wenn du danach mehr Prestigepunkte als TOM hast, hast du ihn besiegt. Andernfalls versuche es gleich noch einmal!

Beispiel:
Für eine gewürfelte ⚀ macht TOM einen Schritt auf der Amstelleiste. Dabei unterquert er eine Brücke und erhält dafür 2 Prestigepunkte.

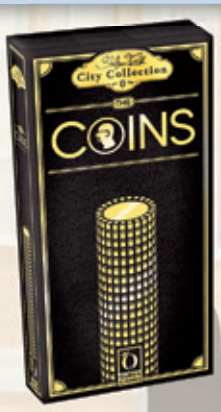
Beispiel:
Mit den Würfeln Lila und Schwarz wurde eine ⚅ gewürfelt. TOM darf in den gleichfarbigen Quartieren jeweils einen Häuserblock in Besitz nehmen: Bei Schwarz nimmt er den freien Häuserblock mit den niedrigsten Kosten (2 Ressourcen) und erhält eine Ware (Spitze), die auf dem Schwarzmarkt bereits verkauft wurde. Er liefert sie darum an das Lagerhaus und erhält 5 Punkte. Bei Lila gibt es mehrere freie Häuserblocks mit den gleichen Kosten: Hier nimmt er den Häuserblock, der benachbart zu einem seiner bereits platzierten Wappen ist, und erhält eine Ware (Bier), die er für 2 Gulden auf dem Schwarzmarkt verkauft.

Beispiel:
TOM kann die 2 Gulden für das aktuelle Marktplättchen bezahlen und erhält 2 Prestigepunkte. Er erhält jedoch keine Ressource.

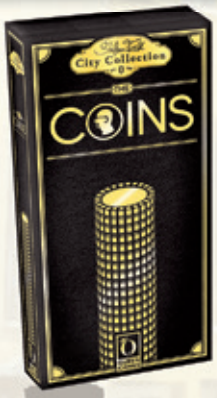
Beispiel:
TOMs größtes zusammenhängendes Gebiet umfasst 4 Wappen: Er erhält dafür 12 Punkte.
Im Quartier Burgwallen (braun) hat TOM 2 Wappen, du hast aber 3 Wappen. Du erhältst 5 Punkte, TOM erhält keine Punkte.

HAMBURG
City Collection 1
QUEEN GAMES

AMSTERDAM
City Collection 2
QUEEN GAMES


City Collection 0
COINS

City Collection 1
Limited Collectible Custom Coins
HAMBURG


City Collection 0
COINS

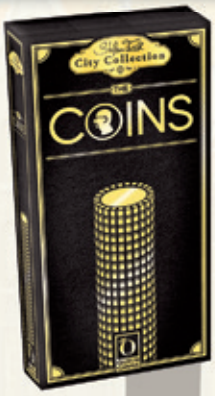
City Collection 2
Limited Collectible Custom Coins
AMSTERDAM

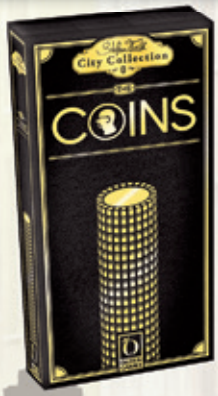
HAMBURG
Deluxe Components
City Collection 1
QUEEN GAMES
HAMBURG Deluxe Components

HAMBURG
HAMBURG
HAMBURG

AMSTERDAM
Deluxe Components
City Collection 2
QUEEN GAMES
AMSTERDAM Deluxe Components
AMSTERDAM Deluxe Rondell

AMSTERDAM
AMSTERDAM
AMSTERDAM





sfcc.queen-games.com

Inhaltsverzeichnis

Spielbeschreibung 1
Spielmaterial 2
Spielvorbereitung 4
Eure persönlichen Spielmaterialien 4
Spielablauf 6
Aufbau und Erklärung der Karten 6
Phase I: Karten aufdecken und auswählen 7
Phase II: Würfeln und Ressourcen nehmen 7
Phase III: Aktionen durchführen 8
Phase IV: Rundenabschluss 12
Weitere Regelhinweise 12
Spielende 13
Erweiterung 1: Sonder-Figuren 14
Erweiterung 2: Geheime Aufträge 15
Erweiterung 3: Der Schwarzmarkthändler 15
Erweiterung 4: Weitere Marktplättchen 16
Amsterdam Soloregel 16

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

AMSTERDAM

Stefan Feld City Collection 2

GLOSSAR

GRUNDBEGRIFFE ZUM BESSEREN VERSTÄNDNIS DER KARTEN

Allgemein: Alle Anweisungen auf den Karten beziehen sich immer auf die eigene Auslage *(das Spielertableau und die Karten ober- und unterhalb davon)*, es sei denn, eine Anweisung bezieht sich ausdrücklich auf die Auslage deiner Mitspielenden.

Doppelpunkt: Links vom Doppelpunkt ist immer die Voraussetzung abgebildet, rechts davon ist dann die Folge abgebildet.

Eine Karte aktivieren: Eine Karte, die unterhalb deines Tableaus liegt, ist inaktiv. Du aktivierst eine Karte, wenn du sie von unterhalb deines Tableaus nach oben bewegst und oberhalb deines Tableaus ablegst. Dann ist sie aktiv und kann ab sofort genutzt werden.

Eine aktive Karte nutzen: Eine Karte, die oberhalb deines Tableaus liegt, kannst du nutzen, in dem du die Anweisung der Karte ausführst. Karten kannst du entweder nur 1x pro Zug, dauerhaft oder bei der Schlusswertung nutzen.

Abwerfen: Damit ist gemeint, dass eine **aktive** Karte auf den Ablagestapel gelegt wird.

Handwerker: Es gibt 9 unterschiedliche Handwerker. Dies sind die Karten mit den Nummern 001 bis 054.

Gebäude: Es gibt 11 unterschiedliche Gebäude. Dies sind die Karten mit den Nummern 055 bis 108.

Quartier-Plan: Es gibt 6 unterschiedliche Quartiere (Stadtviertel). Dies sind die Karten mit den Nummern 109 bis 132.

Einmalig in der gezeigten Phase nutzbar: Es gibt Karten, die nur in den angegebenen Phasen I, II, oder III einmal genutzt werden können. Nach der Nutzung müssen sie mit einem Aktionsmarker belegt werden.

Dauerhaft: Karten mit diesem Symbol gelten dauerhaft und können mehrmals genutzt werden, auch wenn du nicht am Zug bist.

Schlusswertung: Karten mit diesem Symbol werden ausschließlich in der Schlusswertung genutzt, wenn ihre Voraussetzungen zutreffen.

Einen Häuserblock in Besitz nehmen: Zahle die abgebildeten Ressourcen, lege die dort liegende Ware auf das Zwischenlager deines Tableaus und lege eines deiner Besitzwappen auf den Häuserblock.

Besitzwappen in der Stadt: Die Stadt ist unterteilt in sechs Stadtviertel. Jedes Stadtviertel ist unterteilt in sechs Häuserblocks. Ein Besitzwappen legst du auf einen Häuserblock als Zeichen, dass er dir gehört.

Erhalte x Ressourcen: Nimm dir entsprechend viele Ressourcen vom Ressourcentableau und lege sie vor dir in deinem Ressourcenvorrat ab. Es gibt 6 unterschiedlich farbige Ressourcen.

Erhalte x Punkte: Gehe auf der Punkteleiste entsprechend viele Felder vor.

Erhalte x Gulden: Nimm entsprechend viele Münzen aus dem allgeneinen Vorrat und lege sie in die Geldbörse auf deinem Tableau.

Zahle x Gulden: Gib entsprechend viele Münzen aus deiner Geldbörse ab und lege sie in den allgemeinen Vorrat.

Magazin: Das ist das große Gebäude mit den vier Feldern auf dem Spielplan, in dem Dockarbeiter nach ihrem Transport abgestellt werden.

Eine Ware abliefern: Erreichst du mit deinem Lastkahn ein Lagerhaus oder einen Speicher, legst du dort eine passende Ware ab und erhältst die aufgedruckten Punkte.

Eine Ware auf dem Schwarzmarkt verkaufen: Das ist der Bereich mit neun Feldern auf dem Spielplan, in den du Waren ablegst bzw. verkaufst, die du nicht in ein Lagerhaus oder Speicher ablieferst.

Markt: Auf dem Rundentableau befinden sich Marktplättchen. Eines davon ist immer aufgedeckt und kann in der laufenden Runde genutzt werden.

Amstel: das ist der Kanal, der auf dem Spielplan vom Stadtrand bis zum Hafen führt.

Lastkahn: Mit Lastkahn wird in diesem Spiel sowohl deine Figur bezeichnet, die du durch den Hafen bewegst, als auch die Abbildung auf deinem Tableau.

Weiße Holz-Spielmaterialien:
Weiß dargestellte Materialien stehen für dein eigenes Spielmaterial.

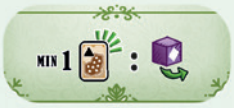
Bunt-gestreifte Holz-Spielmaterialien:
Die bunt-gestreift dargestellten Materialien stehen für das Spielmaterial deiner Mitspieler.

Die Karten

001:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Plantage** genutzt hast:
Erhalte 1 orange Ressource.

002:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Haarlemmerbuurt** genutzt hast:
Erhalte 1 braune Ressource.

003:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Jordaan** genutzt hast:
Erhalte 1 graue Ressource.



004:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Burgwallen** genutzt hast:
Erhalte 1 violette Ressource.

005:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Nieuwmarkt** genutzt hast:
Erhalte 1 schwarze Ressource.

006:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Grachtengordel** genutzt hast:
Erhalte 1 rosa Ressource.

007:
Erhalte für alle unterschiedlichen aktiven Handwerker je 2 Punkte.

Es gibt die 9 unterschiedlichen Handwerker je 6x. Daher kannst du hier max. 18 Punkte erreichen.

008:
Erhalte für inaktive Karten keinen Strafmarker.

Diese Karte schützt dich davor, für deine inaktiven Karten Strafmarker bei der Schlusswertung zu erhalten. Sie schützt dich nicht vor Strafmarkern, die du evtl. während des Spiels erhältst.

009:
Gehe auf dem Amstel-Kanal 5 Felder vor.

010:
Erhalte für alle auf dem eigenen Lastkahn befindlichen Dockarbeiter und Waren je 1 Punkt.

Die Karte bezieht sich auf die Dockarbeiter und Waren, die bei der Schlusswertung auf deinem Lastkahn-Feld liegen.

011:
Erhalte für alle Dockarbeiter im Magazin je 1 Punkt.

Hier sind ALLE Dockarbeiter gemeint, die von allen Mitspielenden im Laufe des Spiels in das Magazin gestellt worden sind.

012:
Erhalte für alle auf dem Schwarzmarkt liegenden Waren je 1 Punkt.

013:
Wenn du mind. 3 aktive Gebäude besitzt: Erhalte 1 Gulden.

Um diesen Gulden zu erhalten, benötigst du also mind. 3 blaue Gebäudekarten oberhalb deines Tableaus, auch wenn sie erst im laufenden Zug aktiviert (also nach oben gelegt) worden sind.

014:
Nachdem du mind. 1 Feld auf dem Amstel-Kanal vorgegangen bist:
Erhalte 1 Punkt.

Hierbei ist es egal, auf welche Weise du diesen Schritt erhalten hattest.

Wichtig: In deinem Zug kannst du mit dieser Karte auch maximal nur 1 Punkt erhalten.

015:
Wenn sich genau 0–2 Waren auf deinem Lastkahn befinden: Erhalte 1 Punkt.

Du erhältst diesen Punkt auch, wenn du vor oder nach der Nutzung dieser Karte durch die Lieferung an ein Lagerhaus oder die Inbesitznahme eines Häuserblocks mehr Waren auf deinem Lastkahn hast.

016:
Nachdem du mit deinem Lastkahn mind. 2 Felder gefahren bist: Erhalte 1 Punkt.

Du kannst pro Zug durch diese Karte maximal 1 Punkt erhalten, egal, wie häufig du mind. 2 Felder fährst.

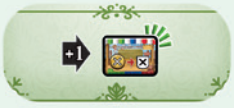
017:
Wenn du auf dem Amstel-Kanal nicht vorne liegst: Gehe dort 1 Feld vor.

Die durchkreuzte weiße Scheibe an der Spitze der Reihe symbolisiert die eigene Amstel-Scheibe.

018:
Wenn du auf dem Amstel-Kanal hinten liegst: Erhalte 1 Gulden.

Die weiße Scheibe am Ende der Reihe symbolisiert die eigene Amstel-Scheibe.

019:
Für je 5 eigene Besitzwappen in der Stadt *(aufgerundet)*: Erhalte je 1 Gulden.



020:
Du darfst den Markt ein zweites Mal nutzen.

021:
Je aktivem Quartier-Plan von unterschiedlichen Stadtvierteln: Erhalte 1 Punkt.

Es gibt insgesamt sechs Quartiere, so dass du durch diese Karte pro Nutzung maximal 6 Punkte erhalten kannst.

022:
Zahle 1 Gulden: Fahre mit dem Lastkahn bis zu 3 Felder, ohne Ressourcen abzugeben.

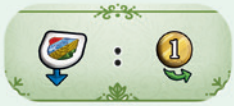
Diese 3 Felder müssen nicht „an einem Stück“ gefahren werden. Du kannst dazwischen auch anderen Aktionen durchführen. Ggf. müssen die Mitspielenden sich die vorher in diesem Zug gefahrenen Schritte merken.

023:
Zahle 1 Gulden: Erhalte 2 Punkte.

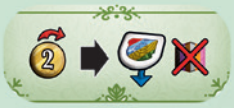
024:
Erhalte 1 Gulden und 1 Punkt.

025:
Nimmst du einen Häuserblock in Besitz: Gib 1 beliebige Ressource weniger ab.

Dies kann bedeuten, dass du einen Häuserblock kostenfrei in Besitz nimmst.



026:
Nimmst du einen Häuserblock in Besitz: Erhalte 1 Gulden.



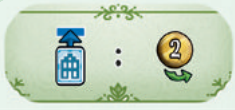
027:
Zahle 2 Gulden: Nimm einen Häuserblock in Besitz, ohne Ressourcen abzugeben.

Die Regel, dass du in einer Runde nur einen Häuserblock in Besitz nehmen darfst, ändert sich dadurch nicht. Du musst nur keine Ressourcen abgeben.

028:
Du darfst pro Runde einen zweiten Häuserblock in Besitz nehmen.

029:
Du darfst 1 Quartier-Plan bis zu 3x nutzen.

Das dreimalige Nutzen bezieht sich auf eine Karte, innerhalb deines Zuges. Du musst die drei Nutzungen nicht unmittelbar hintereinander durchführen. Damit du dich nicht verzählst, lege nach jeder Nutzung einen Aktionsmarker auf die entsprechende Karte. Du darfst in jeder Runde einen anderen Quartier-Plan auswählen.



030: Aktivierst du ein Gebäude: Erhalte 2 Gulden.

031:
Aktivierst du ein Gebäude: Gib 1 Ressource weniger ab.

032:
Für je 3 beliebige Ressourcen, die du abgibst: Erhalte 1 Gulden.

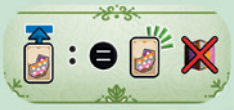
Wenn du Ressourcen besitzt, die du nicht für die Durchführung von bestimmten Aktionen benötigst, kannst du so mit dieser Karte je 3 Ressourcen gegen 1 Gulden tauschen.

033:
Aktivierst du einen Handwerker *(inkl. diesem)*: Erhalte 1 Gulden.

Dies gilt auch schon für diese Karte.

034:
Liegen mehrere Scheiben auf demselben Amstel-Kanal Feld, liegt deine Scheibe immer oben.

Immer wenn deine Amstel-Scheibe von einer anderen Scheibe belegt wird, darfst du deine Scheibe wieder an die oberste Stelle des Stapels legen.



035:
Aktivierst du einen Quartier-Plan: Löse die Funktion des Quartier-Plans sofort 1x kostenfrei aus.

Wenn du die entsprechenden Kosten der Karte bezahlst, darfst du auch denselben Quartier-Plan im laufenden Zug noch 1x „ganz normal“ nutzen.

036:
Für je 2 beliebige Ressourcen, die du abgibst: Erhalte 1 beliebige Ressource.

Für diese Karte gilt ähnliches wie bei 032.

037:
Verkaufst du 1 Ware auf dem Schwarzmarkt: Erhalte sowohl 2 Gulden als auch 1 beliebige Ressource.

Wenn du auch die Karte 028 aktiviert hast, darfst du dies auch 2x pro Zug durchführen.

038:
Zahle je 3 Gulden: Aktiviere je 1 Karte, ohne Ressourcen abzugeben.

039:
Zahle je 2 Gulden: Erhalte je 2 beliebige Ressourcen.

Dies darfst du pro Runde beliebig oft durchführen, solange du über Gulden verfügst.

040:
Bewegst du deinen Lastkahn: Fahre für jede abgegebene Ressource 2 Felder.

Für jede Ressource, die du für die Bewegung deines Lastkahns abgibst, darfst du jetzt bis bis zu 2 Felder fahren.

041:
Aktivierst du einen Quartier-Plan: Erhalte 1 Gulden.

042:
Aktivierst du ein Handwerk zum ersten Mal: Gib 1 beliebige Ressource weniger ab.

Beispiel: Hast du schon Handwerker aktiviert, aber noch keinen „Timmerman“, dann gibst du für den ersten aktivierten „Timmerman“ eine Ressource weniger ab.

043:
Wenn du allein Letzter auf der Punkteleiste bist: Erhalte 1 beliebige Ressource.

Das weiße Ruderboot zeigt immer das eigene Ruderboot. Wenn es als kleinstes aller Ruderbote dargestellt ist, symbolisiert dies den alleinigen letzten Platz.

044:
Erhalte 1 Gulden. Erhalte für jeden aktiven Tischler 1 Punkt.

Den Gulden erhältst du bei Nutzung dieser Karte unabhängig von der Zahl der aktiven Tischler (Timmerman). Die Punkte für die weiteren aktiven „Timmerman“-Karten erhältst du zusätzlich.

045:
Hast du Punkte auf dem Markt erhalten: Erhalte 1 beliebige Ressource.

Nutzt du ein Marktplättchen, bei dem du keine Punkte erhältst, dann erhältst du auch keine Ressource.

046:
Erhalte 1 beliebige Ressource.

047:
Wirf einen aktiven Quartier-Plan ab: Erhalte 3 Gulden.

048:
Gib 1 beliebige Ressource ab: Erhalte 1 Gulden.

049:
Du musst keine Karte nehmen.

Du kannst dich in jeder Runde entscheiden, in **Phase I** *eine Karte aus der Auslage zu nehmen. Wenn Du keine Karte nimmst, bleibt sie in der Auslage liegen und die folgenden Mitspielenden haben eine größere Auswahl.*

050:
Beim Abliefern von Dockarbeitern: Erhalte die doppelten Punkte.

Stellst du einen Dockarbeiter in das Magazin, erhältst du die dort auf dem entsprechenden Feld aufgedruckten Punkte mit dieser Karte doppelt.

051:
Erhalte für die von dir gewählten Würfel mit einer „1“ zusätzlich 2 Gulden.

Du erhältst sowohl die 1 Ressource und die 2 Gulden.

052:
Erhalte für die von dir gewählten Würfel mit einer „1“ je 2 Ressourcen mehr.

Die zwei zusätzlichen Ressourcen müssen dieselben Farben haben wie der gewählte Würfel mit der „1“ und werden in das Rondell-Fach mit der „1“ gelegt.

053:
Du darfst alle Ressourcen eines ausgewählten Würfels auf dem Rondell auf 1 von 2 Nachbarfeldern legen *(nicht oberhalb der „6“)*.

Beispiel: Wenn du dich für einen Würfel mit einer „4“ entscheidest, dann müsstest du diese vier Ressourcen in das Fach ⚀ legen. Stattdessen darfst du die vier Ressourcen auch in das Fach ⚁ oder ⚂ legen.

054:
Erhalte für die beiden von dir gewählten Würfel je 1 Ressource mehr.
Die zusätzlichen Ressourcen müssen dieselben Farben haben wie die gewählten Würfel.

055:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Plantage** genutzt hast:
Erhalte 1 Gulden.

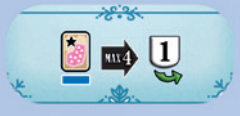
056:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Haarlemmerbuurt** genutzt hast:
Erhalte 1 Gulden.

057:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Jordaan** genutzt hast:
Erhalte 1 Gulden.

058:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Burgwallen** genutzt hast:
Erhalte 1 Gulden.

059:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Nieuwmarkt** genutzt hast:
Erhalte 1 Gulden.

060:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan **Grachtengordel** genutzt hast:
Erhalte 1 Gulden.

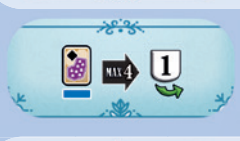


061:
Je aktivem Quartier-Plan von **Plantage**:
Erhalte 1 Punkt.

062:
Je aktivem Quartier-Plan von **Haarlemmerbuurt**:
Erhalte 1 Punkt.

063:
Je aktivem Quartier-Plan von **Jordaan**:
Erhalte 1 Punkt.

064:
Je aktivem Quartier-Plan von **Burgwallen**: Erhalte 1 Punkt.



065:
Je aktivem Quartier-Plan von **Nieuwmarkt**: Erhalte 1 Punkt.

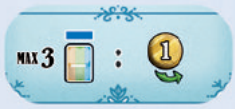
066:
Je aktivem Quartier-Plan von **Grachtengordel**: Erhalte 1 Punkt.

067:
Erhalte 3 Punkte.
Hast du auch eine aktive **Zuiderkerk** oder **Westerkerk**:
Erhalte stattdessen 8 Punkte.
Hast du beide: Erhalte stattdessen 15 Punkte.

Die „Oude Kerk“ bildet den Ausgangspunkt für ein gemeinsames Set mit der „Zuider“- und/oder „Westerkerk“:
Besteht dieses Set nur aus der „Oude Kerk“, erhältst du 3 Punkte.
*Die „Oude Kerk“ und **eine** der beiden anderen Kirchen bringt dir insgesamt 8 Punkte ein. Hast du sowohl die „Oude Kerk“ als auch die „Zuiderkerk“ und die „Westerkerk“ aktiviert, erhältst du insgesamt 15 Punkte.*
Solltest du noch eine zweite [und dritte] aktive „Oude Kerk“ haben, bildet sie den Start eines neues Sets und du erhältst wiederum 3 Punkte dafür. Du brauchst zudem eine zweite [und dritte] aktive „Zuider“- und/oder „Westerkerk“, um nochmals jeweils insgesamt 8 oder 15 Punkte erhalten zu können.

068:
Erhalte 3 Punkte. Hast du auch eine aktive **Zuiderkerk** oder **Westerkerk**:
Erhalte stattdessen 8 Punkte. Hast du beide: Erhalte stattdessen 15 Punkte.
Siehe auch Karte 067.

069:
Erhalte 3 Punkte. Hast du auch eine aktive **Zuiderkerk** oder **Westerkerk**:
Erhalte stattdessen 8 Punkte. Hast du beide: Erhalte stattdessen 15 Punkte.
Siehe auch Karte 067.



070:
Hast du maximal 3 inaktive Karten: Erhalte 1 Gulden.

Es dürfen sich also zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges nur 3 oder weniger Karten unterhalb deines Tableaus befinden.

071:
Nachdem du mind. 1 Gulden erhalten hast: Erhalte 1 Gulden.

Hast du durch die Nutzung anderer Karten 1 Gulden erhalten, erhältst durch diese Karte 1 weiteren Gulden.

072:
Nachdem du mind. 1 Punkt erhalten hast: Erhalte 1 Punkt.

Hast du durch die Nutzung anderer Karten 1 Punkt erhalten, erhältst du durch diese Karte 1 weiteren Punkt.

073:
Lieferst du eine Ware ab:
Erhalte 1 Punkt mehr.

Bei mehr als einer Ware erhältst du entsprechend mehr Punkte. Die Karte gilt also für jede Ware einzeln. Diese Karte bezieht sich nicht auf den Schwarzmarkt, dort werden die Waren verkauft und nicht geliefert.

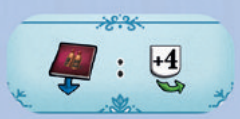
074:
Nimmst du einen Häuserblock in Besitz: Gehe 1 Feld auf dem Amstel-Kanal vor.

075:
Lieferst du eine Ware ab:
Erhalte 1 Gulden.

Siehe auch Karte 073.

076:
Lieferst du eine Ware **Kristallglas** ab:
Erhalte 4 Punkte mehr.

Siehe auch Karte 073.



077:
Lieferst du eine Ware **Genever** ab:
Erhalte 4 Punkte mehr.

Siehe auch Karte 073.

078:
Lieferst du eine Ware **Kaffee** ab:
Erhalte 4 Punkte mehr.

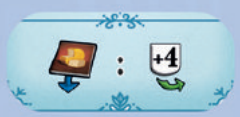
Siehe auch Karte 073.

079:
Lieferst du eine Ware **Bier** ab:
Erhalte 4 Punkte mehr.

Siehe auch Karte 073.

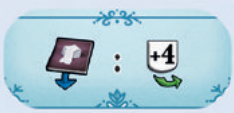
080:
Lieferst du eine Ware **Fliesen** ab:
Erhalte 4 Punkte mehr.

Siehe auch Karte 073.



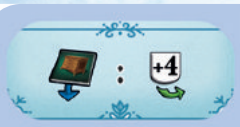
081:
Lieferst du eine Ware **Käse** ab:
Erhalte 4 Punkte mehr.

Siehe auch Karte 073.



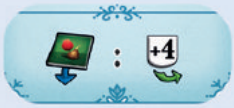
082:
Lieferst du eine Ware **Spitze** ab:
Erhalte 4 Punkte mehr.

Siehe auch Karte 073.



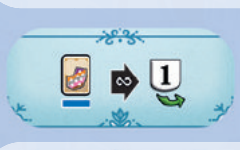
083:
Lieferst du eine Ware **Möbel** ab:
Erhalte 4 Punkte mehr.

Siehe auch Karte 073.

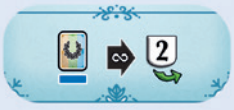


084:
Lieferst du eine Ware **Tulpenzwiebeln** ab: Erhalte 4 Punkte mehr.

Siehe auch Karte 073.



085:
Erhalte für jeden deiner aktiven Quartier-Pläne 1 Punkt.



086:
Erhalte für jede deiner aktiven Spielende-Karten 2 Punkte.

Die zwei Punkte je Karte mit dem Lorbeerkranz-Symbol erhältst du zusätzlich zu den aufgedruckten Anweisungen.

087:
Erhalte für jedes deiner aktiven Gebäude 2 Punkte.

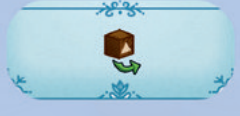
088:
Erhalte 1 Gulden. Hast du auch mind. 1 aktiven **Montelbaanstoren**: Erhalte stattdessen 2 Gulden.

089:
Erhalte 1 Gulden. Hast du auch mind. 1 aktiven **Montelbaanstoren**: Erhalte stattdessen 2 Gulden.

090:
Erhalte 1 Gulden. Hast du auch mind. 1 aktiven **Montelbaanstoren**: Erhalte stattdessen 2 Gulden.

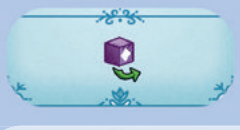
091:
Erhalte 1 rosa Ressource.

092:
Erhalte 1 orange Ressource.



093:
Erhalte 1 braune Ressource.

094:
Erhalte 1 graue Ressource.



095:
Erhalte 1 violette Ressource.

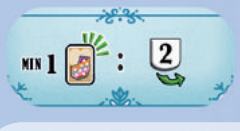
096:
Erhalte 1 schwarze Ressource.

097:
Führst du in dieser Runde allein auf der Punkteleiste: Erhalte 1 Punkt.

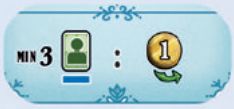
Diese Anweisung gilt dann, wenn du am Zug bist und kann zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges genutzt werden.

098:
Hast du maximal 3 inaktive Karten: Erhalte 2 Punkte.

Diese Karte kannst du irgendwann innerhalb deines Zuges nutzen. Du darfst also vorher noch Karten aktivieren.



099:
Nachdem du mind. 1 Quartier-Plan genutzt hast: Erhalte 2 Punkte.

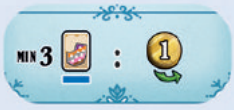


100:
Hast du mind. 3 aktive Handwerker: Erhalte 1 Gulden.

Siehe auch Karte 098.

101:
Hast du mind. 3 aktive Gebäude: Erhalte 2 Punkte.

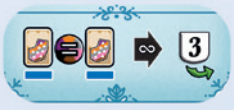
Siehe auch Karte 098.



102:
Hast du mind. 3 aktive Quartier-Pläne: Erhalte 1 Gulden.

Siehe auch Karte 098.

103:
Erhalte für je 2 gleiche aktive Handwerker je 4 Punkte.



104:
Erhalte für je 2 gleichfarbige aktive Quartier-Pläne je 3 Punkte.

105:
Erhalte je überquerter Brücke des Amstel-Kanals 2 Punkte.

106:
Erhalte je eigenem Besitzwappen in der Stadt 1 Punkt.

107:
Wenn du mit deinem Lastkahn am Spielende wieder auf dem Startfeld stehst, erhalte 8 Punkte.

108:
Erhalte je aktivem Handwerker aus dem Handwerk, von dem du am meisten besitzt, je 2 Punkte.

Beispiel: Du hast 3 Kaasmaker, 2 Brouwer und 2 Tulpenteler, dann erhältst du 6 Punkte für die 3 Kaasmaker.

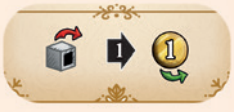
109:
Gib 1 rosa Ressource ab: Erhalte 1 Punkt.

110:
Gib 1 rosa Ressource ab: Erhalte 1 Gulden.

111:
Gib 1 rosa Ressource ab: Erhalte 1 Gulden.

112:
Gib 1 rosa Ressource ab: Erhalte 1 Gulden und 1 Punkt.

113:
Gib 1 graue Ressource ab: Erhalte 1 Punkt.



114:
Gib 1 graue Ressource ab: Erhalte 1 Gulden.

115:
Gib 1 graue Ressource ab: Erhalte 1 Gulden.

116:
Gib 1 graue Ressource ab: Erhalte 1 Gulden und 1 Punkt.

117:
Gib 1 orange Ressource ab: Erhalte 1 Punkt.

118:
Gib 1 orange Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden.

119:
Gib 1 orange Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden.

120:
Gib 1 orange Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden und 1 Punkt.

121:
Gib 1 braune Ressource ab:
Erhalte 1 Punkt.

122:
Gib 1 braune Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden.

123:
Gib 1 braune Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden.

124:
Gib 1 braune Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden und 1 Punkt.

125:
Gib 1 violette Ressource ab:
Erhalte 1 Punkt.

126:
Gib 1 violette Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden.

127:
Gib 1 violette Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden.

128:
Gib 1 violette Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden und 1 Punkt.

129:
Gib 1 schwarze Ressource ab:
Erhalte 1 Punkt.

130:
Gib 1 schwarze Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden.

131:
Gib 1 schwarze Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden.

132:
Gib 1 schwarze Ressource ab:
Erhalte 1 Gulden und 1 Punkt.

Geheime Aufträge

Hinweis: *Du erhältst häufig unterschiedliche Punkte für denselben Auftrag. Dies ist abhängig davon, ob du zu zweit, zu dritt oder zu viert spielst.*

1:
Stehen die beiden hellblauen Dockarbeiter im Magazin, erhältst du 8 / 7 / 6 Punkte.

2:
Stehen die beiden rotbraunen Dockarbeiter im Magazin, erhältst du 8 / 7 / 6 Punkte.

3:
Stehen die beiden hellgrünen Dockarbeiter im Magazin, erhältst du 8 / 7 / 6 Punkte.

4:
Stehen die beiden hellrosa Dockarbeiter im Magazin, erhältst du 8 / 7 / 6 Punkte.

5:
Stehen die beiden goldgelben Dockarbeiter im Magazin, erhältst du 8 / 7 / 6 Punkte.

6:
Stehen die beiden weißen Dockarbeiter im Magazin, erhältst du 8 / 7 / 6 Punkte.

7:
Hast du in **Grachtengordel** mindestens 4 Häuserblocks in Besitz genommen, erhältst du 6 / 7 / 8 Punkte.

8:
Hast du in **Plantage** mindestens 4 Häuserblocks in Besitz genommen, erhältst du 6 / 7 / 8 Punkte.

9:
Hast du in **Nieuwmarkt** mindestens 4 Häuserblocks in Besitz genommen, erhältst du 6 / 7 / 8 Punkte.

10:
Hast du in **Burgwallen** mindestens 4 Häuserblocks in Besitz genommen, erhältst du 6 / 7 / 8 Punkte.

11:
Hast du in **Haarlemmerbuurt** mindestens 4 Häuserblocks in Besitz genommen, erhältst du 6 / 7 / 8 Punkte.

12:
Hast du in **Jordaan** mindestens 4 Häuserblocks in Besitz genommen, erhältst du 6 / 7 / 8 Punkte.

13:
Hast du mindestens je 3 Gebäude, Handwerker und Quartier-Pläne aktiviert, erhältst du 9 / 9 / 9 Punkte.

14:
Hast du mit deiner Amstel-Scheibe den Hafen erreicht, erhältst du 10 / 10 / 10 Punkte.

15:
Hast du mindestens 3 „Spielende-Karten“ aktiviert, erhältst du 7 / 7 / 7 Punkte.

16:
Hast du mindestens 4 „III-Karten“ aktiviert, erhältst du 7 / 7 / 7 Punkte.

17:
Hast du mindestens 5 „Dauerhaft-Karten“ aktiviert, erhältst du 7 / 7 / 7 Punkte.

18:
Liegen auf dem Schwarzmarkt mindestens 7 Waren, erhältst du 7 / 6 / 5 Punkte.

19:
Du besitzt zum Spielende noch mindestens 2 unterschiedliche Waren auf deinem Lastkahn, erhalte 6 / 6 / 6 Punkte.

20:
Ist das **Möbel**-Lagerhaus voll, erhältst du 7 / 6 / 5 Punkte.

21:
Ist das **Spitze**-Lagerhaus voll, erhältst du 7 / 6 / 5 Punkte.

22:
Ist das **Käse**-Lagerhaus voll, erhältst du 7 / 6 / 5 Punkte.

23:
Ist das **Genever**-Lagerhaus voll, erhältst du 7 / 6 / 5 Punkte.

24:
Ist das **Bier**-Lagerhaus voll, erhältst du 7 / 6 / 5 Punkte.

25:
Ist das **Fliesen**-Lagerhaus voll,
erhältst du 7 / 6 / 5 Punkte.

26:
Ist das **Tulpenzwiebel**-Lagerhaus voll,
erhältst du 7 / 6 / 5 Punkte.

27:
Ist das **Kristallglas**-Lagerhaus voll,
erhältst du 7 / 6 / 5 Punkte.

28:
Ist das **Kaffee**-Lagerhaus voll,
erhältst du 7 / 6 / 5 Punkte.

29:
Sind alle kleinen Speicher voll,
erhältst du 7 / 6 / 5 Punkte.

30:
Steht dein Lastkahn wieder auf dem großen Startfeld im Hafen,
erhältst du 4 / 4 / 4 Punkte.

31:
Sind mindestens 7 Dockarbeiter im Magazin,
erhältst du 9 / 7 / 5 Punkte.

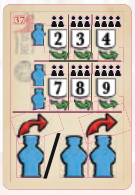
32:
Spielende:
Gib 2 beliebige Dockarbeiter **und** 1 beliebige Ware ab, die sich noch auf deinem Tableau befinden:
Du erhältst 4 / 5 / 6 Punkte.

33:
Spielende:
Gib bis zu 6 farblich unterschiedliche Ressourcen ab, die sich noch in deinem Ressourcenvorrat befinden:
Du erhältst 1 / 2 / 3 / 5 / 7 / 10 Punkte.

34:
Spielende:
Gib je 1 Ware, 1 Dockarbeiter und 1 Ressource ab, die sich noch auf deinem Tableau/Vorrat befinden:
Du erhältst 4 / 5 / 6 Punkte.

35:
Hast du mindestens 9 beliebige Häuserblocks in Besitz genommen,
erhältst du 7 / 8 / 9 Punkte.

36:
Hast du mindestens 12 Karten aktiviert,
erhältst du 4 / 5 / 6 Punkte.

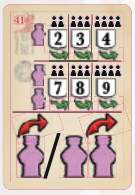


37:
Spielende:
Gib bis zu 2 hellblaue Dockarbeiter von deinem Tableau ab:
Du erhältst 2 / 3 / 4 bzw. 7 / 8 / 9 Punkte.

38:
Spielende:
Gib bis zu 2 goldgelbe Dockarbeiter von deinem Tableau ab:
Du erhältst 2 / 3 / 4 bzw. 7 / 8 / 9 Punkte.

39:
Spielende:
Gib bis zu 2 rotbraune Dockarbeiter von deinem Tableau ab:
Du erhältst 2 / 3 / 4 bzw. 7 / 8 / 9 Punkte.

40:
Spielende:
Gib bis zu 2 hellgrüne Dockarbeiter von deinem Tableau ab:
Du erhältst 2 / 3 / 4 bzw. 7 / 8 / 9 Punkte.



41:
Spielende:
Gib bis zu 2 hellrosa Dockarbeiter von deinem Tableau ab:
Du erhältst 2 / 3 / 4 bzw. 7 / 8 / 9 Punkte.

42:
Spielende:
Gib bis zu 2 weiße Dockarbeiter von deinem Tableau ab:
Du erhältst 2 / 3 / 4 bzw. 7 / 8 / 9 Punkte.

Marktplättchen

Je acht Plättchen in den Kategorien A + B (Basisspiel) und C (Erweiterung). Alle Marktplättchen dürfen je Zug nur 1x in Höhe der genannten Gulden ausgeführt werden.

A1:
Bezahle 1 Gulden, erhalte dafür 1 Prestigepunkt **und** gehe 2 Felder auf der Amstel vorwärts.

A3:
Bezahle 1 Gulden, erhalte dafür 3 Punkte.

A5:
Bezahle 2 Gulden, erhalte dafür 3 Punkte **und** gehe 1 Feld auf der Amstel vorwärts.

A7:
Bezahle 3 Gulden, erhalte dafür 4 Punkte **und** gehe 2 Felder auf der Amstel vorwärts.

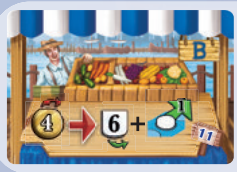
A2:
Bezahle 1 Gulden, erhalte dafür 2 Punkte.

A4:
Bezahle 2 Gulden, erhalte dafür 2 Punkte **und** 1 beliebige Ressource.

A6:
Bezahle 2 Gulden, erhalte dafür 4 Punkte.

A8:
Bezahle 3 Gulden, erhalte dafür 5 Punkte.

B9:
Bezahle 3 Gulden, erhalte dafür 5 Punkte **und** 1 beliebige Ressource.

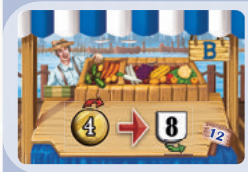


B11:
Bezahle 4 Gulden, erhalte dafür 6 Punkte **und** gehe 1 Feld auf der Amstel vorwärts.

B13:
Bezahle 5 Gulden, erhalte dafür 11 Punkte **und** 1 beliebige Ressource.

B15:
Bezahle 6 Gulden, erhalte dafür 14 Punkte.

B10:
Bezahle 4 Gulden, erhalte dafür 4 Punkte **und** gehe 2 Felder auf der Amstel vorwärts.



B12:
Bezahle 4 Gulden, erhalte dafür 8 Punkte.

B14:
Bezahle 5 Gulden, erhalte dafür 12 Punkte.

B16:
Bezahle 6 Gulden, erhalte dafür 15 Punkte.

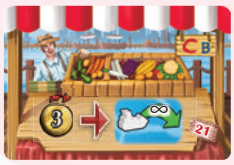
CA 17:
Bezahle 1 Gulden, bewege dafür deinen Lastkahn im Hafen 3 Felder weit.

Beachte: Während der Bewegung darfst du Waren auf- und abladen und Dockarbeiter aufnehmen oder ins Magazin stellen.

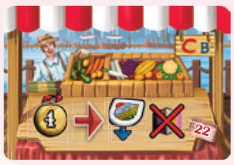
CA 18:
Bezahle 2 Gulden, tausche dafür 1 beliebige deiner inaktiven Karten mit einer beliebigen Karte aus dem Ablagestapel.
Beachte: Du musst **nicht** die gleiche Kartenart tauschen *(z. B. Gebäude gegen Gebäude)*. Falls der Ablagestapel in dem Moment leer ist, darfst du stattdessen den obersten Handwerker oder das oberste Gebäude vom entsprechenden Zugstapel ziehen. Der Quartier-Plan-Stapel bleibt unberührt!

CA 19:
Bezahle 2 Gulden, nimm dir dafür 2 beliebige Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Ressourcenvorrat für die aktuelle Runde.

CA 20:
Bezahle 3 Gulden, aktiviere dafür kostenfrei eine deiner inaktiven Karten. Für die Aktivierung gibst du also keine Ressourcen ab.



CB 21:
Bezahle 3 Gulden, bewege deinen Lastkahn auf ein beliebiges Feld im Hafen. Dazu gehört auch ein beliebiger Anker-Platz oder Belade-Kai.



CB 22:
Bezahle 4 Gulden, nimm dafür einen beliebigen Häuserblock kostenfrei in Besitz.
Beachte: Du gibst keine Ressource ab, erhältst trotzdem die darauf liegende Ware.

CB 23:
Bezahle 5 Gulden, nimm dir dafür einen Satz von 6 verschiedenfarbigen Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Ressourcenvorrat für die aktuelle Runde.
Beachte: Ein Satz ist je 1 Ressource von jeder Farbe.

CB 24:
Bezahle 6 Gulden, aktiviere dafür kostenfrei 2 deiner inaktiven Karten. Für beide Aktivierungen gibst du keine Ressourcen ab.

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.